

- 1| Alexy, U./Clausen, K./Kersting, M.: Die Ernährung gesunder Kinder und Jugendlicher nach dem Konzept der Optimalen Mischkost. In: *Ernährungs-Umschau* 55 (2008), 168–175.
- 2| Bundesinstitut für Risikobewertung (BfR): Kleinkindermilchgetränke sind nicht besser als Kuhmilch, PM 29/2011 vom 16.08.2011.
- 3| Mitteilung des BVL an vzbv vom 05.07.2012.
- 4| Foodwatch (Hrsg.): Kinder kaufen, Report Februar 2012, http://foodwatch.de/e36/e13710/e50345/e50348/downloadtabs50349/categories50394/files50395/20120302_foodwatch-Report_Kinder-kaufen_ger.pdf
- 5| *Lebensmittelzeitung* 15 vom 16.04.2010, S. 30 u. 34.
- 6| Manthey, C.: Marktcheck Beikost ab 10. bzw. 12. Lebensmonat. Verbraucherzentrale Baden-Württemberg, Bericht vom März 2012, www.vz-bawue.de/UNI133717035812697/link1046371A.html
- 7| Sonnenmoser, M.: Familienmahlzeiten: Schutz vor psychischen Problemen. In: *Deutsches Ärzteblatt*, PP9, Ausgabe Mai 2010, S. 208.
- 8| Barlösius, E.: *Soziologie des Essens*. Weinheim/München: Juventa Verlag 1999, S. 166
- 9| BfR: Verwendung von Eisen in Nahrungsergänzungsmitteln und zur Anreicherung von Lebensmitteln. Stellungnahme Nr. 016/2009 vom 02.03.2009
- 10| BfR: Verwendung von Mineralstoffen in Lebensmitteln. Zink. S. 253 ff., Berlin 2004, www.bfr.bund.de/cm/350/verwendung_von_mineralstoffen_in_lebensmitteln_bfr_wissenschaft_4_2004.pdf
- 11| FKE: Kinderlebensmittel: Extradosis mehr als überflüssig. In: *UGB-FORUM* 1 (2008), S. 13–16.
- 12| Hinsch, B.: Zucker in Kleinkindnahrung. Wir sind sauer. In: *Öko-Test Kinder* 3 (2012), S. 24–31.
- 13| Röger, C.: Trinkbreie sind nichts für Babys: Brei gehört auf den Löffel – nicht in die Flasche. In: *Aid-Newsletter*, 38/2011, 21.09.2011.
- 14| Townsend, E./Pitchford, N. J.: Baby knows best? The impact of weaning style on food preferences and body mass index in early childhood in a case-control sample. *BMJ Open* 2012;2:e000298, doi:10.1136/bmjopen-2011-000298, <http://bmjopen.bmj.com/content/2/1/e000298>
- 15| Verbraucherzentrale Bundesverband (Hrsg.): *Kinderlebensmittel bunt, bunter, zu bunt?* Berlin, 24.01.2012.
- 16| Kleinkinder brauchen keine Diät – Lebensmittelindustrie soll Ködertaktik beenden, PM vzbv vom 24.01.2012, <http://www.vzbv.de/8657.htm>
- 17| Stellungnahme des vzbv zur EU-Verordnung über Lebensmittel für Säuglinge und Kleinkinder sowie über Lebensmittel für besondere medizinische Zwecke vom 05.06.2012, S. 3.

MEDIENWELT UND SOZIALISATION

MEDIENNUTZUNG: DAUERKONFLIKTE ZWISCHEN KINDERN UND ELTERN

Wilhelm Haumann

Im zurückliegenden Vierteljahrhundert hat sich die von der Bevölkerung genutzte Medien- und Kommunikationstechnik erheblich erweitert: Zu Hörfunk, Fernsehen und Festnetztelefon kamen Mobiltelefone hinzu, Computer, die es heute in den Haushalten von 95 Prozent der Eltern mit Kindern unter 18 Jahren gibt, sowie das Internet, an das inzwischen 86 Prozent dieser Eltern angeschlossen sind (AWA 2011). An die Stelle der Schallplatten, Kassetten und später auch Videobänder sind CDs und DVDs getreten. Während 1985 in Westdeutschland erst 30 Prozent der Eltern von Kindern unter 14 Jahren einen Videorecorder besaßen (AWA 1985), haben heute in Gesamtdeutschland von den Eltern mit Kindern im entsprechenden Alter bereits 84 Prozent einen DVD-Player oder DVD-Recorder (AWA 2011): Während Kinder vor zweieinhalb Jahrzehnten ihre Lieblingsgeschichten in der Regel noch anhörten, können die heutigen Kinder diese Geschichten also meist auch anschauen. Mühelos mitführbar werden die Angebote der Unterhaltungsindustrie durch MP3-Player, Tablet-PCs und Bildschirmhandys. Besonders viel Zeit verwenden Kinder auf animierte elektronische Spiele, gleich ob sie nun auf dem Computer oder auf der Spielkonsole laufen.

Erheblich erweitert haben sich zudem die speziell für Kinder und Jugendliche produzierten Inhalte der Medien und der Unterhaltungsindustrie. So finden Kinder auf sie zugeschnittene Angebote im Fernsehen nicht allein auf dem öffentlich-rechtlichen Kinderkanal, der inzwischen fünfzehn Stunden am Tag sendet. In zahlreichen Fernsehprogrammen können sie von früh bis spät Sendungen ansehen, die sich an ein kindliches Publikum richten. Und in vielen Geschäften führt der Weg der einkaufenden Familie vorbei an Stapeln mit taschengeldgerechten Computerspielen.

Eltern und Großeltern betrachten diese Entwicklung zwar in der Regel mit Besorgnis. Gleichwohl sind die meisten überzeugt, dass sie ihren Kindern und Enkeln das Fernsehen und auch die Nutzung der Unterhaltungselektronik nicht vorenthalten können, ohne sie erst recht auf diese Angebote versessen zu machen. Eher sollten die Kinder einen bewussten Umgang mit den neuen Medien und der Unterhaltungselektronik lernen.¹

INTENSIVE MEDIENNUTZUNG VON KLEIN AUF

Als Folge dieser Einstellung werden die Kinder sukzessive mit eigenen Handys, Computern und auch Fernsehgeräten ausgestattet und dürfen je nach ihrem Alter zunehmend Zeit damit verbringen. Von daher bedeutet die Kindheit heute auch das Hereinwachsen in die Welt der elektronischen Medien und ihrer Kommunikations- und Unterhaltungsmöglichkeiten. Die inzwischen zum Teil schon wieder überholten Ergebnisse des Generationen-Barometers 2009 zeigen ein beeindruckendes Bild von diesem Prozess: Danach sieht bereits etwa die Hälfte der 3- bis 5-Jährigen täglich eine Stunde oder länger fern. Bis zum Alter von etwa elf Jahren steht meist noch der Fernseher im Vordergrund. Aber schon von den 6- bis 9-Jährigen sitzen 43 Prozent zusätzlich regelmäßig vor dem Computerbildschirm. Genutzt werden zunächst meist noch Spiel- und Lernprogramme. Mit dem Wechsel auf eine weiterführende Schule erweitert sich auch das Medienspektrum vieler Kinder noch einmal: Von den 10- bis 13-Jährigen nutzen bereits 72 Prozent Computer, 51 Prozent gehen selbstständig online, 60 Prozent besitzen ein Handy und 32 Prozent einen eigenen Fernseher.

Bis zur Pubertät übertrifft die elektronische Ausstattung der Kinder und Heranwachsenden dann bereits die der meisten Erwachsenen. Von den 14- bis 17-Jährigen haben 86 Prozent ein eigenes Handy. Fast ausnahmslos nutzten sie jetzt regelmäßig einen Computer und das Internet

(92 bzw. 85 Prozent). Häufig werden jetzt auch schon für die Hausaufgaben Recherchen im Internet erwartet oder die Referate in der Schule mit Schaubildern aus dem Computer illustriert.

Zwei Drittel der 14- bis 17-Jährigen verfügen über ein eigenes Fernsehgerät (66 Prozent). Das versetzt sie in die Lage, ihre Fernsehsendungen auch ohne Rücksichtnahme auf die Wünsche anderer Familienmitglieder anschauen zu können. Ihre Eltern haben früher in der Regel noch ganz andere Erfahrungen gemacht. Deren Fernsehkonsum hielt sich nicht nur wegen des geringeren Programmangebots in engeren Grenzen, sondern auch deshalb, weil es z.B. noch 1985 in Westdeutschland in 64 Prozent aller Familien mit Kindern unter 14 Jahren nur einen einzigen Fernseher gab. Damals mussten die Kinder bei Interessenkollisionen noch häufig hinter den Fernseh Wünschen der Erwachsenen zurückstehen (AWA 1985).

Vor diesem Hintergrund nimmt es nicht wunder, dass insbesondere die Eltern der 14- bis 17-Jährigen über lange Computer- und Fernsehzeiten ihrer Kinder berichten. Im Durchschnitt errechnen sich für diese Heranwachsenden Zeiten von 2 Stunden und 25 Minuten, die sie täglich vor einem Bildschirm sitzen. Solche Gewohnheiten werden bereits durch die durchschnittlich einstündigen Fernsehzeiten der Vorschulkinder begründet. Bei den Grundschulkindern und in den ersten Jahren auf der weiterführenden Schule verlängern sich diese Zeiten zunächst im Mittel um etwa eine halbe Stunde, oft im Zusammenhang mit der Erweiterung des Spektrums um den Computer. Mit der Pubertät und den eigenen Computern und Fernsehern verlängern sich die Zeiten dann sprunghaft um etwa eine zusätzliche Stunde am Tag.

Die extrem langen Computer- und Fernsehsitzungen sind also im Wesentlichen eine Sache der 14-Jährigen und Älteren. Annähernd 40 Prozent der 14- bis 17-Jährigen verbringen täglich sogar drei oder vier Stunden vor einem Bildschirm. Die sich öffnenden Freiräume in diesem Alter nutzen die größeren Schülerinnen und Schüler offensichtlich zu nicht geringem Teil für die elektronischen Medien und Unterhaltungsgeräte. Kaum überraschend haben 57 Prozent der Mütter und Väter von 14- bis 17-Jährigen den Eindruck, dass ihr Kind zu viel vor dem Bildschirm sitze.

Dabei ist der Computer heute in der Regel bereits 11- bis 12-Jährigen häufig lieber als das Fernsehen. Diese Präferenz setzt sich bei den Heranwachsenden dann ganz klar durch. Auf eine entsprechende Frage berichten wiederum 57 Prozent der Eltern und Großeltern, dass ihre 14- bis 17-jährigen Kinder und Enkel am liebsten mit dem Computer spielten. Das Fernsehen wird in diesem Alter nur noch von 28 Prozent vorgezogen. Deutlich abgeschlagen hinter den elektronischen Medien rangiert das herkömmliche Medium des Lesens in allen Altersstufen erst an dritter Stelle. Das trifft auch für die Mädchen zu, die noch weitaus öfter zu Büchern greifen als die Jungen. Nur jeweils etwa 15 Prozent der Kinder ziehen das Lesen oder das Anschauen von Bilderbüchern dem Fernsehen oder dem Spiel mit dem Computer vor. Die konkurrierenden elektronischen Medien drängen die Bücher und Zeitschriften nicht selten in die Rand- und Zwischenzeiten, sodass sie bei nicht wenigen Kindern zu Abend- und Einschlafmedien werden (Allensbacher Archiv, „Lesesozialisation von Kindern“).

Gerade Jungen fasziniert der Computer, der modernste Technik ebenso erlebbar macht wie phantastische Welten und archaisches Heldentum. Jungen tendieren deshalb auch ungleich stärker zur Beschäftigung mit dem Computer als Mädchen. So geben etwa 71 Prozent der 8- bis 12-jährigen Jungen an, dass sie in ihrer Freizeit besonders gern Computerspiele spielen. Von den gleichaltrigen Mädchen beschäftigen sich dagegen nur 34 Prozent besonders gern mit solchen Spielen (Allensbacher Archiv, IfD-Umfrage 4276). Dabei geht die Begeisterung der Jungen für Computer und Fernsehen oft so weit, dass manches andere zu kurz kommt. Von den Eltern der 14- bis 17-jährigen Jungen haben dementsprechend gut 75 Prozent den Eindruck, dass ihr Kind zu oft und zu lange vor Bildschirmen sitzt; von den Eltern der gleichaltrigen Mädchen sehen nur etwa 40 Prozent solche Probleme.

DAUERKONFLIKTE UM DIE FERNSEH- UND COMPUTER-NUTZUNG

Den modernen elektronischen Medien wird von der Bevölkerung ein erheblicher Einfluss auf Kinder und Jugendliche zugeschrieben. 56 Prozent erklären, dass Kinder stark durch die Medien beeinflusst werden, 27 Prozent sehen sogar einen stärkeren Einfluss durch die Medien als durch Eltern, Freunde oder Lehrer. Solche Umfrageergebnisse spiegeln eine verbreitete Alarmstimmung, dass die Medien heute erheblich zur

Sozialisation der Kinder beitragen und die Erziehung durch die Eltern zumindest teilweise unterlaufen könnten. Diese Alarmstimmung wirkt weit über den Kreis der jüngeren Familien hinaus.

Auskünfte der Eltern zur konkreten Bedeutung der elektronischen Medien im Elternhaus fallen dagegen differenzierter aus. Ein beträchtlicher Teil der Eltern hat zunächst den Nutzen der elektronischen Medien für ihre Kinder vor Augen: Diese Medien eröffneten eine Fülle von Informationen und könnten damit das Wissen der Kinder erweitern, heißt es dann oft. Zudem böten sie Unterhaltung für die ganze Familie. Damit schufen sie auch ein Feld für gemeinsame Bezugspunkte und Aktivitäten von Kindern und Eltern. Voraussetzung sei jedoch die richtige Auswahl der guten, geeigneten Angebote.

Wenn Kinder einen eigenen Computer haben, so hilft ihnen das nach Ansicht der meisten Eltern nicht nur in der Schule, sondern auch im späteren Leben. Der Fernseher im Kinderzimmer wird dagegen nur von einer Minderheit gutgeheißen. Nicht selten wird er aber akzeptiert, weil er einen Schritt der Kinder zur Eigenverantwortung bedeuten könne.

Zugleich befürchten dieselben Mütter und Väter aber auch schlechte Einflüsse durch die elektronischen Medien. Gerade die Gewalt- und Sex-darstellungen im Fernsehen schüren ihren Unmut. Viele lehnen auch Rollenbilder ab, wie sie etwa durch die Supermodels und Superstars einiger Fernsehformate propagiert werden. Häufig heißt es dann pauschal, dass Kinder vieles aus dem Fernsehen übernähmen. Durch Computer und Internet könnten die Kinder zudem mit Pornographie, Gewalt und politischem Radikalismus in Berührung kommen.

Allerdings ist die konkrete Furcht vor einem direkten Nachahmen des Gesehenen weitaus kleiner, als man angesichts der Dauerdebatten um die Wirkung des Fernsehens annehmen könnte: Je nach Alter der Kinder haben maximal 17 Prozent der Eltern den Eindruck, dass ihr eigenes Kind vieles unmittelbar aus dem Fernsehen übernimmt. Im Nahbereich der eigenen Familie werden also nur selten unerwünschte Wirkungen der elektronischen Medien durch eine Anstachelung des kindlichen Nachahmungstriebes gesehen, sondern viel eher durch das bloße In-Kontakt-Bringen mit Dingen, vor denen Eltern ihre Kinder gerne noch bewahrt hätten.

Das Hauptproblem mit den elektronischen Medien erleben 57 Prozent der Eltern jedoch viel eher darin, dass diese Medien schlicht sehr viel Zeit beanspruchen, die den Kindern dann an anderer Stelle fehlt. Unter dem Fernsehen und dem Computer litten nicht allein das Lernen, sondern auch manches andere, das für die Entwicklung der Kinder notwendig sei, wie etwa das Zusammensein mit Freunden oder das Lesen. Nicht selten entstehe Zeitstress nur deshalb, weil die Kinder zusätzlich zu vielen anderen Aktivitäten auch noch ausgiebig fernsehen oder mit dem Computer spielen wollten.

Schädliche Auswirkungen des Computers und Fernsehens sehen Eltern deshalb weniger im Hinblick auf die vermittelten Inhalte als vielmehr im Hinblick auf die langen Nutzungszeiten und die vollständige Absorption der kindlichen Aufmerksamkeit. Häufig berichten sie darüber, dass ihr Kind im Anschluss an die langen Sitzungen vor dem Bildschirm unruhig und unkonzentriert sei. Manche lasten zudem Bewegungsmangel, Übergewicht und auch soziale Zurückgezogenheit ihrer Kinder einer übermäßigen Beschäftigung mit den elektronischen Medien an. Immerhin 35 Prozent der Eltern und Großeltern von Kindern mit eigenem Fernseher geben an, dass dieses Kind nach ihrem Eindruck nicht oft genug nach draußen komme. Generell haben 70 Prozent der Eltern und Großeltern den Eindruck, dass sie in der eigenen Kindheit weitaus öfter „an der frischen Luft“ waren als jetzt ihre Kinder oder Enkel. Computer und Fernsehen sehen sie als Hauptgründe für die „Stubenhockerei“ der Heranwachsenden.

In fast allen Familien legen die Eltern für ihre Kinder deshalb zunächst fest, wie lange ferngesehen oder mit dem Computer gespielt werden darf. In den meisten Familien entstehen aus dieser Einflussnahme aber auch Konflikte. So wollen 83 Prozent der Eltern die Fernsehdauer ihrer Kinder beeinflussen und 61 Prozent (73 Prozent derjenigen, die Vorgaben machen) geraten darüber häufig in Auseinandersetzungen mit ihren Kindern. Streit über die Inhalte, also über die gesehenen Fernsehprogramme erleben 43 Prozent der Eltern.

In keinem anderen Bereich prallen die Wünsche von Eltern und Kindern so regelmäßig aufeinander wie bei der Nutzung von Fernseher und Computer. Während kleinere Kinder sich mit ihren Eltern vornehmlich um das Fernsehen streiten, verlagern sich die Auseinandersetzungen bei Heran-

wachsenden oft auf das Thema Computer. Damit ist die Erziehung auch zu einem anhaltenden Konflikt um die Mediennutzung der Kinder geworden.

Eltern von Kindern unter 16 Jahren				
	insges.	Alter der Kinder		
		3 bis 5 Jahre	6 bis 13 Jahre	14 bis 15 Jahre
	%	%	%	%
„Wie viel sie fernsehen“				
Da will ich mein Kind beeinflussen	83	93	85	76
Da gibt es Auseinandersetzungen	61	67	72	52
„Wie viel Zeit sie am Computer verbringen“				
Da will ich mein Kind beeinflussen	68	50	81	71
Da gibt es Auseinandersetzungen	38	21	49	50
„Wie viel sie lesen“				
Da will ich mein Kind beeinflussen	24	21	22	16
Da gibt es Auseinandersetzungen	5	3	3	10

Basis: Bundesrepublik Deutschland, Bevölkerung ab 16 Jahre
Quelle: Allensbacher Archiv, IfD-Umfrage 5256, Februar/März 2009

Zur Beendigung dieses Konflikts verfolgen die Eltern ganz unterschiedliche Strategien. Das in der Umfrage erkennbare Spektrum der Ansätze reicht vom gemeinsamen Aussuchen, Ansehen und Besprechen von Sendungen über verschiebbare Zeitkontingente bis hin zur rigorosen Intervention, etwa durch das jähe Abschalten des Fernsehers oder des Computers. Ein Teil der Eltern sucht Hilfe bei technischen Lösungen wie Surfsperren oder speziellen Schaltungen, sodass die Kinder den Fernseher oder den Computer nicht ohne Hilfe einschalten können. Darüber beschwerten sich die Kinder nicht nur, sie führen häufig als Eideshelfer auch ihre Freunde und Klassenkameraden an, die im Zweifel immer mehr fernsehen oder am Computer spielen dürfen als sie selbst. Oft enden die Dispute mit Streit und Tränen.

Einige Eltern suchen die Medienbegeisterung ihrer Kinder auch für die Erziehung zu nutzen. Sie bestrafen ihre Kinder bei Vergehen mit dem Entzug des Fernsehens oder des Computers und bestätigen damit indirekt die Vorstellung der Kinder vom besonderen Wert des Entzogenen.

Erkennbar wird daneben aber auch eine kleinere Gruppe von Müttern und Vätern, die auf das Fernsehen und die Computeraktivitäten ihrer Kinder keinen Einfluss ausüben (12 Prozent der Eltern). Zum Teil sind das Eltern von größeren Kindern, die ihren Sprösslingen die Entscheidung über die Freizeitbeschäftigung bewusst überlassen. Bei einigen handelt es sich aber auch um berufstätige Eltern, denen die Zeit oder auch die Kraft fehlt, in diesem Bereich Einfluss auf ihre Kinder zu nehmen.

Obwohl nun die Erziehung durch das eigene Vorbild zu den Kernvorstellungen der modernen Erziehung gehört, sprechen die in Intensivinterviews befragten Eltern in diesem Zusammenhang nicht ein einziges Mal darüber, dass sie sich bemühen würden, ihren Kindern mit gutem Beispiel voranzugehen und den eigenen Fernseh- und Computerkonsum einzuschränken. Tatsächlich unterscheidet sich der Fernsehkonsum der jungen Eltern kaum von dem gleichaltriger Kinderloser; im Durchschnitt werden von beiden Gruppen an einem normalen Werktag etwa zwei Stunden und zwanzig Minuten vor dem Fernseher verbracht (AWA 2011). Von daher muss Kindern die Einschränkung ihrer Fernseh- und Computerzeiten durch die Eltern früher oder später als eine Art von Doppelmoral erscheinen. Hier, wo das Vorbild der Eltern in deutlichem Gegensatz zu deren Ermahnungen steht, setzt sich bei den Kindern unschwer erkennbar das Vorbild durch. Und auch die zunächst lang erscheinenden Fernseh- und Computerzeiten der 14- bis 17-Jährigen von durchschnittlich zwei Stunden und 25 Minuten täglich relativieren sich vor diesem Hintergrund erheblich.

Dabei spricht einiges dafür, dass die Furcht der Eltern vor schulischen Nachteilen durch überlange Fernseh- und Computerzeiten begründet ist: Kinder, die täglich drei oder mehr Stunden vor dem Computer und dem Fernseher sitzen, gehören – nach Auskunft von Eltern und Großeltern über die schulischen Leistungen – deutlich häufiger zu den nur durchschnittlichen oder leistungsschwachen Schülern (65 Prozent) als Kinder, deren Bildschirmzeiten dahinter zurückbleiben (43 Prozent). Noch einmal seltener finden sich in dieser Gruppe der weniger erfolgreichen Schüler dagegen Kinder mit einer Neigung zum Lesen, hier vertreten durch die Kinder mit vielen Büchern (36 Prozent).

Ergänzende multivariate Analysen zeigen nun zwar, dass die Medien-nutzung der Kinder mögliche Schulprobleme nur zu einem relativ kleinen Teil erklärt. Bedeutsamer dafür sind die Bildung der Eltern und deren Schichtzugehörigkeit sowie vor allem selbstverständlich die Anlagen des Kindes. Gleichwohl löst sich der hier sichtbare Zusammenhang der Schulleistungen mit dem Medienkonsum nicht etwa auf, wenn diese jeweiligen Besonderheiten in die Analysen miteinbezogen werden. Vielmehr bestätigt sich die Beobachtung vieler Eltern, dass sich ein Übermaß von Computer und Fernsehen eher negativ auf das Lernen auswirkt.

- 1| *Der vorliegende Text fasst wiederum Ergebnisse des Generationen-Barometers 2009 zusammen, das im Auftrag des Forums Familie stark machen und der Stiftung Demoskopie Allensbach durchgeführt wurde. Soweit nicht andere Quellen genannt werden, stammen die angeführten Ergebnisse aus dieser Untersuchung. Der vollständige Bericht zur Studie ist sowohl als Book on Demand erhältlich wie auch als kostenfreier Download auf der Internetseite des Forums Familie stark machen. Haumann, Wilhelm: Generationen-Barometer 2009. Eine Studie des Instituts für Demoskopie Allensbach. Münster: Monsenstein und Vannerdat 2010.*

DIE FASZINATION DER TV-WELTEN UND DAS DILEMMA DER SCHULE

Joachim Kutschke

Noch keine Generation zuvor ist mit solch einer Woge an Medienangeboten rund um die Uhr überschwemmt worden, machte so exzessiv und lustvoll von den medialen Verführungen und Ablenkungen Gebrauch wie Kinder und Jugendliche heute, die nicht selten den größten Teil ihrer Freizeit vor der Glotze oder im Internet verbringen. Die Medien selbst haben Kinder und Jugendliche längst als gewinnbringende Zielgruppe entdeckt und ihr Programm-Angebot auf diese verführbare und konsumfreudige Klientel in einer Weise ausgerichtet, gegen deren negative Folgen Eltern und Lehrer einen hilflosen, nervenzehrenden, oft vergeblichen Kampf führen.

Aber was ist so schädlich an diesen magischen Plasma-Scheiben? Dank Television und Satellitentechnik haben wir Teil an den aktuellen Geschehnissen der Zeit, blicken in die fernsten Regionen unseres klein gewordenen Globus. Wir erhalten eine Fülle von Informationen, wie sie frühere Generationen nicht kannten, und natürlich ist auch die Vielfalt des Unterhaltungsprogramms eine willkommene Ablenkung vom Stress des Alltags. Ist die Kritik an den Medien also nur die Nörgelei von altmodischen Medien-Muffeln, die

uns mit ihrer Medienschelke das Vergnügen an den bunten Bildchen vermiesen wollen?

DAS VERSINKEN IN VIRTUELLEN SCHEINWELTEN UND DER VERLUST DER REALITÄT

Kids, schon im Grundschulalter zu oft vor ihrem überdimensionierten Flachbildschirm alleine gelassen und unkontrolliert, zappen neugierig durch die Bilderflut, immer auf der Suche nach dem besonderen Kick, dem Sensationellen, Faszinierenden und Verbotenen. Und da werden sie schon im Nachmittagsprogramm reichlich bedient. Was fesselt, sind die peinlichen, tabulosen Seelen-Striptease und Beschimpfungen exhibitionistischer Menschen bei *Britt*, sind jene Justizspektakel, in denen – entgegen aller Gepflogenheiten vor echten Gerichten – Täter, Opfer und Zeugen sich hemmungslos hysterische und lautstarke Verbalschlachten leisten. Hier wird Kindern eine rüde, vulgäre Sprache in meist trostlosem Milieu zur Unterhaltung vorgeführt, deren unwahre, fiktionale, eben gespielte Scheinwelt, deren „gefakten“ Charakter Kinder im Grundschulalter nicht erkennen können. Das Gleiche gilt für Inhalte und Formen sogenannter Doku-Soaps und Reality-Shows, die mit schlechten Laiendarstellern lebensnahe Realität vorgaukeln, mit ihren reißerischen Extremen aber eine fiktive Welt produzieren, die mit unserem realen Leben kaum etwas gemein hat. Immer wieder massiv diesen verzerrten und auch gefälschten Wirklichkeiten ausgesetzt, schleicht sich bei Kindern zwangsläufig das Bewusstsein ein, dass das, was sie da sehen, die wahre Welt ist. Dass sie dann im Konflikt mit Eltern, Gleichaltrigen und Lehrern sich dieser ungezügelter Verhaltensmuster und respektlosen Sprache bedienen, verwundert nicht.

Auch die auf die verführbare Zielgruppe Jugend ausgerichteten Unterhaltungssendungen der Popkultur sowie die seichten Soap-Operas der Vorabendsendungen liefern eine verengte Spiegelung der Wirklichkeit. In den Endlos-Schleifen à la *Verbotene Liebe* und *Alles, was zählt* geht es um die ewig gleichen Beziehungs- und Liebesdramen in einer quasi arbeitsfreien Zone. Adrette junge Leute in schicken Klamotten, perfekt durchgestylt, hängen in luftigen Lofts oder trendy Bistros rum, wo sie locker und cool Cappuccino oder Longdrinks schlürfen, oder tun eilig in leeren Büros, ohne dass man erführe, was sie dort wirklich treiben. Menschen, die sich bei der Arbeit die Hände schmutzig machen, gar mit Lust und Leidenschaft ihrem Handwerk nachgehen, kommen nicht vor.

Nie wird jemand vor einem Fabrikator abgeholt, nie sieht man junge Leute in „Blaumännern“ mit zäher Kraftanstrengung Werkstücke bearbeiten. Die reale Arbeitswelt passt nicht in die Pseudo Wirklichkeit des leichten und lockeren Lebens, befriedigt nicht vermeintliche Jugenträume, garantiert keine Einschaltquoten und zielgruppenkonforme Werbeeinnahmen.

In den Musik-Shows wird den Pop-„Stars“ gehuldigt, reine Kunstprodukte, zurechtgetuned auf die jeweiligen Geschmäcker der Zielgruppe. Attraktive Boys und Girls werden als virtuelle Liebes- und Sexobjekte angeboten, um mit ihren CDs, Mode-Lables, ihrer Kosmetik und ihren teuren Parfüms den Kids das locker sitzende Geld aus der Tasche zu ziehen. In Star- und Klatschmagazinen wird „exklusiv“ die Glitzerwelt des Showbiz und Jetsets zwar der Lächerlichkeit preisgegeben, zugleich aber unser Voyeurismus und die geheime Sehnsucht Jugendlicher nach dieser Leichtigkeit des Seins, nach mühelosem Reichtum und Berühmtsein gestillt. Und so strömen sie in Scharen in die Casting-Shows, um mit wenig Kraft und Können Supermodel, Superstar zu werden oder in einer der unsäglichen Reality-Shows sich schon als Schauspieler zu fühlen. Berühmt sein, reich sein, Show machen, irgendwie dazugehören – notfalls um den Preis der Lächerlichkeit, der Blamage und der provozierten Geschmacklosigkeit.

Was sich da als Jugendkultur verkauft, ist eine entindividualisierende Betäubungsmaschinerie zu besinnungslosem Kaufrausch. So ziehen kichernde Teenies durch Kaufhäuser und Mode-Boutiquen, schlechte Imitationen ihrer Vorbilder, meist zu grell geschminkt und in geschmacklos gewagten Klamotten oft dicht am vulgären Rotlichtmilieu, was sie vermutlich für „sexy“ halten. Schon Dreizehn- und Vierzehnjährige genießen sich nicht, morgens mit dick aufgetragenen Lidschatten und Eyeliner maskiert in Bauchnabel freien Tops in der Schule zu erscheinen. Die Jungens geben sich eher cool in ihren teuren Turnschuhen, tunen ihre Frisuren und zeigen gerne ihre von zu tiefhängenden Hosen unbedeckten Slips und nackten Poritzen. Was zählt, ist der „schöne“ Schein, das Äußere. Die Kids kaufen sich ein Image, das nur hohle Verpackung ist. Sie verwechseln Schein mit Sein. Dabei hält sich diese modebewusste Jugend für frei und ungezwungen, ihren Modefimmel für Ausdruck ihrer Individualität und Persönlichkeit. Dass sie in Wahrheit dem Druck der Modediktate gehorchen, blind dem Herdentrieb folgen, um dazuzugehören, um nicht als Außenseiter zu gelten, dass sie dem Zeitgeist willig und

unkritisch folgen und genau das toll finden, was gerade für „in“ erklärt wird, kurz, dass sie gemeinsam von Konsumindustrie und Medien manipuliert werden, erkennen sie nicht.

Natürlich möchte jeder Mensch gerne attraktiv und schick sein, natürlich sind Phantasiewelten und Jugendträume schön – wenn durch diese Wunschwelten der realistische Blick auf uns selbst und die Wirklichkeit, die reale Lebenswelt nicht völlig verstellt wird.

Es ist ein Unterschied, ob in früheren Zeiten die junge Anna am Wochenende mit ihren Lore-Romanen vom Märchenprinzen, dem liebevollen Jungarzt oder dem Förster im Silberwald träumte, der junge Fritz sich als Peter Pan, Tarzan oder Supermann zum Weltenretter aufschwang und sie so in ihren Phantasien der bekannten Alltagswelt entflohen, in der sie als Lehrmädchen oder Stift ihre Brötchen bereits selbst verdienten und zu Hause oft vom ersten Lohn etwas in die Haushaltskasse abgeben mussten. Oder ob man schon von Kindheit an täglich viele Stunden seines Lebens in einer virtuellen Blase gefangen ist, hypnotisiert von bunten, bewegten Bildchen und ihren Scheinwelten.

Es ist diese Dominanz der Medien und Popindustrie, das Versinken in diesen virtuellen Show- und Spektakelwelten, die alles Interesse aufsaugen und die Realität, das eigene Leben, die Schule, Lernen und Anstrengung als spießig, langweilig und ätzend erscheinen lassen. So ist es spannender, dem Leben und Lieben, den Abenteuern und Katastrophen anderer zuzusehen, mit ihnen zu träumen und zu leiden, statt ein eigenes, aktives und interessantes Leben zu führen. Das Eintauchen in die virtuellen Ersatzwelten der Videospiele und Soaps füllt die Einsamkeit und Leere des Kinderzimmers, ist ein bequemer Anlass, sich den als lästig empfundenen Anforderungen von Eltern, Schule und Ausbildung zu entziehen.

Wer in den fiktiven Fun- und Action-Welten der Kriegs- und Ballerspiele, zwischen *A-Team*, *Daniela Katzenberger* und *Dschungel-Camp*, *Alarm für Cobra 11*, *Hanna Montana* und *Shake it up* unterwegs ist, wer tage- und nächtelang in die Abgründe des Internet abtaucht und seine Lebenszeit vor X-Box und Play-Station verballert, der verliert sich selbst, seine eigenen Lebensziele, die Realitäten jenseits der Plasma-Welten aus den Augen.

So findet sich eine fundamentale Unkenntnis der Vielfalt moderner Berufsbilder unserer hoch spezialisierten technischen Arbeitswelt in vielen jungen Köpfen – bis hin zur Ahnungslosigkeit von Abiturienten über ihre berufliche Perspektive. Da verwundert es nicht, wenn Handwerk und Industrie über den Mangel an motivierten und qualifizierten Nachwuchskräften klagen und sich für die Produktion der in aller Welt als *Made in Germany* heiß begehrten Maschinen und Hightech-Produkte ihre Fachkräfte im Ausland suchen.

In vorindustriellen Zeiten waren Wohnen und Arbeiten noch nicht getrennt. Kinder erlebten den Arbeitsalltag auf dem Bauernhof und im väterlichen Handwerksbetrieb hautnah mit. Sie kannten die Arbeitsabläufe, die Härte der Arbeit durch eigene Erfahrung, mussten im Stall und auf dem Feld und in der Werkstatt oft hart mit anpacken. Solche lebensnahen Erfahrungen machen Kinder heute nur noch in ländlichen Nischen jenseits der industriellen Ballungszentren und Büro-Citys. Zum Glück gibt es bei uns keine Kinderarbeit mehr. Aber was sich heute hinter modernen Fabrikhallen und in den gepflegten Industrieparks mittelständischer Unternehmen verbirgt, was dort geschieht, bleibt ihnen verborgen. Davon, wohin ihre Eltern jeden Morgen verschwinden und was sie dort tun, um ihren Lebensunterhalt zu verdienen, haben die meisten Kinder nur vage oder gar keine Vorstellungen. Sie kennen nur noch die Serviceleister unserer Dienstleistungsgewerbe, vor allem den Pizza-Boy. Die industrielle Produktion, für Jugendliche fast unsichtbar, bleibt ein Geheimnis. So verschwand die reale Arbeitswelt zunehmend aus den Köpfen der Jugend. Diese verengte Wahrnehmung unserer realen Lebenswelt und die daraus resultierende Orientierungslosigkeit bei der Suche nach dem richtigen Ausbildungs- und Berufsweg wird durch die verzerrte Spiegelung der Wirklichkeit in den Medien, die permanente Show eines leichten, amüsanten, mühelosen Lebens verstärkt.

GEISTIGE UND SEELISCHE ZOMBIES

Die Dauerberieselung durch bunte, bewegte Bildchen hat aber auch Folgen für die geistige und seelische Entwicklung und Leistungsfähigkeit unserer Kinder. Durch das Überangebot an Programmen haben sich die Sehgewohnheiten nicht nur der Kids enorm gewandelt. Wird ein Film zu langweilig, eine Show zu uninteressant, wird gezappt. So ist das Kanal-Hopping zur Dauertätigkeit vor dem Bildschirm geworden. Auf der stän-

digen Suche nach aufregenden Bildern, nach Action, Sex und Crime schnipseln sich Jugendliche ihren eigenen, weitgehend sinnfreien Bilder-salat zurecht. Die Story, die Entwicklung einer Geschichte, ihrer Charaktere, der Konflikt und seine Lösung interessieren nur in seltenen Fällen. Auf der Jagd nach dem visuellen Kick gehen Konzentration, Mitdenken, Nachdenken und Problemerkennung verloren. Die kurzen Musik-Clips mit ihren schnellen Schnitten und dem nur für Sekunden Aufblitzen visueller Reize, die süchtig machen, da nie befriedigen, sind sozusagen die Optimierung dieser inhaltsleeren Unterhaltung. Deshalb lesen die Kids so ungern, weil geschriebene Geschichten eigene Imagination, Geduld und Sprachkompetenz verlangen und zudem ihren Sinn geschickt verbergen, also eigenes Denken, Interpretation verlangen. All diese Fähigkeiten tötet die Primitiv-Unterhaltung der visuellen Medien ab.

Hinzu kommt die Isolation und Kommunikationslosigkeit vor allem der jungen Kinder vor den Plasma-Scheiben. Das stumme, einsame Glotzen klaut nicht nur Lebenszeit, sondern behindert massiv die Sprachentwicklung. So werden die intellektuellen Fähigkeiten wie Lesefähigkeit, Textverständnis und Sinnerfassung bei Jugendlichen zunehmend geringer. Die zusammenhängende, begründende Argumentation in klarer, differenzierter Sprache, die Logik komplizierter Gedanken, allein das systematische Beschreiben von Ereignissen werden zu kaum überwindbaren Hürden. Außer rudimentären Meinungs- und Urteilsäußerungen wie „echt geil“, „ätzend“, „super“, „doof“ sind sie kaum zu umfassenderen Beschreibungen, Erklärungen und Begründungen bereit oder in der Lage. Mit dem Modespruch „keine Ahnung“ entziehen sie sich gern weiteren sprachlichen Anforderungen.

Der Handy-Telegrammstil, die Stummel-Sprache in den Chat-rooms wie Facebook verstärken diese Spracharmut durch den Zwang zu Kürzeln, in denen modische Linguisten sicher wieder ein kreatives Potenzial entdecken. Fakt ist, dass es jungen Menschen immer schwerer fällt, in klaren und richtigen Sätzen klare und differenzierte Gedankengänge und Argumente zu formulieren.

Die Realitätsflucht in die virtuellen Welten fremder Abenteuer und des luxuriösen schönen Scheins führt auch zu sozialer Isolation. Wer nur virtuelle Freunde bei Facebook hat, kann sich nach Lust und Laune per Mausklick aus der Konversation verabschieden. Wer keine echten, realen Freunde hat, mit denen er Hobbys teilt, Fahrrad fährt, ins Schwimmbad

geht, etwas gemeinsam unternimmt, der verzichtet nicht nur auf Spaß und Lebensfreude in der Gemeinschaft. Er lernt nicht, Interessen und Probleme anderer zu verstehen, Rücksicht zu nehmen, Kompromisse zu machen, hilfreich zu sein und Konflikte einvernehmlich zu lösen. Und er erhält auch nicht Verständnis, Unterstützung und konstruktive Kritik, wenn er sie braucht. Junge Menschen, die früh in engagierte soziale Gruppen einbezogen sind, die bei der Feuerwehr, im Sport- und Fußballverein sinnvoll und nützlich ihre Freizeit verbringen, Teamgeist und Kameradschaft erleben, also lebensbezogen und aktiv sind, haben oft nicht nur bessere schulische Leistungen, sie sind auch besser gefeit gegen Drogen, Gewalt und die aufgezeigten virtuellen Verführungen und Nebelkerzen. Wer fest mit beiden Beinen in der Realität steht, meistert eben sein Leben besser.

Halten wir fest: Allzu früher, uneingeschränkter und unkontrollierter Medienkonsum schädigt unsere Kinder in ihrer eigenständigen, individuellen Charakterbildung. Die virtuelle, visuelle Dauerberieselung hemmt ihre intellektuelle und soziale Entwicklung, macht sie zu passiven, fremdbestimmten Konsumenten und suggeriert ihnen eine luxuriöse Welt, einen leichten und lockeren Lebensstil, der eine tiefe Abwehr und Unlust erzeugt gegen Leistung und Arbeit, Fleiß, Geduld, Konzentration, Engagement, Selbstverantwortung und soziales Miteinander. Zugleich wird ihnen ihre Persönlichkeitsentwicklung und Selbstfindung, ihre Lebens- sowie Berufsorientierung erschwert.

Die von den virtuellen Scheinwelten gesetzten Wert- und Weltvorstellungen untergraben all das, was bemühte Eltern, die Schule, was Bildung eigentlich wollen und was eine humane Gesellschaft benötigt. Und je mehr Eltern und Schule ihren Erziehungsauftrag aus der Hand geben, sich ihrer Verantwortung entziehen, umso mehr werden die Köpfe unserer Kinder fremdbestimmt. Die zu beobachtende Abnahme der Leistungsbereitschaft und Leistungsfähigkeit in der Schule, die Wohlstandsverwahrlosung und zunehmende Verrohung vieler Jugendlicher sind ein nicht zu übersehendes Alarmsignal.

Gegen die Dominanz der äußeren Einflüsse dieser inszenierten Glitzer- und Amüsierwelt der Medien und Popkultur in Komplizenschaft mit der Werbung führen viele Eltern und Lehrer heute einen konfliktreichen, oft hilflosen und vergeblichen Kampf. Angesichts der lockeren Leichtigkeit der Lifestyle-Vorbilder erscheint der Gang zur Schule, der „Zwang“, etwas

zu leisten und zu lernen, als Qual, der Unterricht langweilig und uninteressant.

SCHULE ALS SCHUTZ- UND ENTWICKLUNGSRaum WIDER DIE MEDIALEN VERFÜHRUNGEN

Schule und Lernen waren zu allen Zeiten jungen Menschen lästig, das gehört zur Attitüde des Schülerseins. Fatal für Kinder aber wird es, wenn Eltern die Elternrolle verweigern, die besten Freunde ihrer Kinder sein wollen und die Schule nicht mehr Schule sein will. Längst hat sich als pädagogischer Irrweg erwiesen, wenn Schule mit dem Unterhaltungswert der Medien konkurrieren will. So hat sie sich viele der unerwünschten Einflüsse, die ihr jetzt Probleme bereiten, selbst in die Klassenzimmer geholt, in dem sie in falsch verstandener Liberalität und Toleranz dem modischen Zeitgeist die Schleusen öffnete. Jugendliche benötigen heute nicht mehr Unterstützung zur Befreiung von der Willkür – längst verschwundener – repressiver, autoritärer Gesellschaftsstrukturen, sondern Orientierung und Schutz gegen die manipulative und fremdbestimmende Konsum- und Medienwelt. Binsenweisheiten, die schon Neil Postman in seinem Bestseller *Wir amüsieren uns zu Tode* auf den Punkt gebracht hat, nämlich dass Lernen „ein schwieriger, weil notwendig mit der Hinnahme von Einschränkungen verbundener Prozess ist“, der „in einer bestimmten Abfolge von Schritten erfolgen muss, dass Ausdauer und ein gewisses Maß an Schweißarbeit unerlässlich sind, dass persönliches Vergnügen häufig hinter den Interessen des Zusammenhalts der Gruppe zurückstehen muss und dass jungen Menschen Kritikfähigkeit und die Fähigkeit zu logischem, strengen Denken nicht in den Schoß fallen, sondern erarbeitet werden müssen.“¹

Wir alle, Eltern, Lehrer, Schulleiter und Politiker wissen das, aber es fehlen der Mut und die Kraft, entsprechend konsequent zu handeln. So locken Schulen ihre „Kunden“, indem sie vor allem mit ihrem reichhaltigen Angeboten an Events, Projekten, AGs und außerschulischen Aktivitäten – gegen die prinzipiell ja nichts einzuwenden ist – werben, also mit jenem Unterhaltungswert, der suggeriert, dass man hier „locker und ohne Stress“, quasi spielerisch ans Ziel kommt. „Die Folgen dieser Neuorientierung lassen sich nicht nur am Autoritätsverlust des Klassenzimmers ablesen, sondern paradoxerweise ebenso an dem Versuch, aus dem Klassenzimmer einen Ort zu machen, an dem Unterricht und das Lernen amüsante Tätigkeiten sein sollen [...] Von den Grundschulen bis hinauf

zum College sind die Lehrer bemüht, die visuelle Stimulans ihrer Stunden zu erhöhen; das Ausmaß an Erörterung zu reduzieren; die Schulaufgaben, die mit Lesen und Schreiben zu tun haben, einzuschränken; und widerstrebend gelangen alle diese Lehrer zu dem Schluss, dass Unterhaltung das wichtigste Mittel ist, um das Interesse der Schüler zu wecken.“

So wird zu Anforderungen und Erwartungen, zu erwünschten Voraussetzungen an Leistungsbereitschaft, notwendigem Teamgeist, Sozialverhalten und eigenem, aktivem Engagement für die schulische Gemeinschaft weitgehend geschwiegen. Schulen, die sich nur noch als Dienstleistungsunternehmen verstehen, wollen die potenziellen Kunden nicht verschrecken.

PLÄDOYER FÜR EIN ETHISCHES SCHULPROFIL

Schule muss ein attraktives inhaltliches Angebot an vielfältiger Fächerwahl und Qualifizierungsmöglichkeiten bieten, muss Lernen in einer angenehmen und hilfreichen Atmosphäre der Ruhe und Konzentration ermöglichen. Aber darüber hinaus muss sie klar und deutlich sagen, was zur erfolgreichen Erlangung der gesteckten Ziele notwendig ist. Nur, all das reicht heute nicht.

Wenn Schule mehr als Vermittler von Qualifikationen und sogenannten Kompetenzen sein will, benötigt sie auch ein sichtbares ethisches Programm. Seitdem der gesamtgesellschaftliche Ethik-Pegel gesunken ist, ist ein beachtliches Vakuum an Halt gebender, verbindlicher Orientierung entstanden. Aber jede Gesellschaft – gerade die liberale, die tolerante und individualistische – braucht einen nicht verhandelbaren Grundkonsens jenseits ideologischer und religiöser Scheuklappen. Dazu hatten Schulen einst einen erzieherischen Auftrag, den sie aus Angst vor dem Vorwurf, Handlanger staatlicher Autorität und spießiger Moral zu sein, selbst weitgehend aufgegeben haben. Daher hier ein Plädoyer für einen *Geist von Hogwarts*, ein ethisches Profil in Kitas und Schulen, für einen ideellen Leitfaden, der in freundlichem Wettbewerb um junge Menschen wirbt, ein gemeinsames, verbindliches Grundprogramm, das die Identifizierung der Kinder und Jugendlichen mit *ihrer* Kita, *ihrer* Schule ermöglicht. Je mehr unsere Schulen zu Ganztagschulen werden, umso mehr muss das etwas müde Beschäftigungsprogramm am Nachmittag durch ein effizientes, verpflichtendes Angebot an Aktivitäten ersetzt werden, in dem sich der jeweils charakteristische Geist der Schule spiegelt. Neben

schweißtreibendem Sport, der anspruchsvollen Entfaltung musisch-kreativer Begabungen und ökologischen Projekten sollten auch vermehrt konkrete, praktische Engagements in sozialen Einrichtungen etabliert werden. Feste Patenschaften mit Behinderteneinrichtungen, Altenheimen, Kinderkrankenstationen sind denk- und machbar, die jungen Menschen tiefere – reale, nicht virtuelle – Einblicke und Selbsterfahrungen ermöglichen, ihren Horizont erweitern, sie durch ihr praktisches Engagement reifer und verständnisvoller machen. Wo sie lernen, nicht nur zu fordern und Ansprüche zu stellen, sondern Verantwortung zu übernehmen, etwas zu geben und die sinnvolle Tat, das eigene Selbstwertgefühl stärkt. Identitätsstiftend wäre auch – wie an einigen Schulen bereits erfolgreich praktiziert – die Einführung einer adretten Schulkleidung, die Schüler und Lehrer wenigstens in der Schule von diesem ablenkenden Marken-Mode-Wahn befreit. Auch ein generelles Schminkverbot bis zum Ende des zehnten Schuljahres wäre hilfreich. Wer in solchen Regeln eine Einschränkung der individuellen Freiheits- und Entfaltungsrechte junger Menschen sieht, geht noch immer von der irrigen Annahme aus, dass Kinder und Jugendliche sich in dieser Konsum- und Mediengesellschaft unbeeinflusst und unmanipuliert zu freien Persönlichkeiten entwickeln könnten. Wenn man Kinder aber nicht unerwünschten Verführungen ausliefern will, gehört es selbstverständlich zu den – fast aufgegebenen – erzieherischen Aufgaben der Schulen, für junge Menschen einen Freiraum der Persönlichkeitsentwicklung zu schaffen, ein reflektiertes kritisches Bewusstsein zu fördern.

All das setzt Konsens voraus, das Entwickeln eines ethischen Programms, das Schulleiter und Lehrerkollegium gemeinsam tragen, einen verbindlichen ideellen und konkreten Handlungsrahmen, den sie mit Leben erfüllen und nicht in den Religions- und Ethikunterricht abschieben. Das verlangt auch die Formulierung eines Verhaltenskodexes für das soziale Zusammenleben und ebenso klare Verfahrensweisen und Maßnahmen, wenn gegen diese Regeln verstoßen wird. So könnte es gelingen, Lehrer aus ihrer nervenzehrenden Rolle als Einzelkämpfer zu befreien. Kollegiale Solidarität ist nötig, statt mit falsch verstandener Nachgiebigkeit um die Gunst der Schüler zu konkurrieren. Statt Keulen schwingender Schulleiter benötigt das Kollegium verlässlichen Rückhalt im schwierigen Umgang mit allzu renitenten Schülern, auch Rückendeckung gegenüber Einschüchterungsversuchen allzu glückenhafter Eltern. Den Eltern muss zum Eintritt ihrer Kinder in Kita und Schule das ethische Konzept erläutert werden und sie müssen bereit sein, diese Konzepte mitzutragen und

Betreuer und Lehrer in ihren Bemühungen zu unterstützen. Die Mehrzahl der Eltern wird ein solch ethisches Profil sicher dankbar begrüßen, stärkt es ihnen doch den Rücken in ihrem eigenen erzieherischen Bemühen.

So sollten unsere Schulen ihre pädagogische Aufgabe, ihre gesellschaftliche Rolle und ihren bröckelnden guten Ruf nicht weiter unterminieren, sondern sich jenes gesellschaftliche Gewicht und jenen Respekt zurückerobern, die für die Entwicklung unserer Kinder und die Zukunft unserer Gesellschaft so wesentlich sind.

1| Neil Postman: *Wir amüsieren uns zu Tode*. Frankfurt am Main: S. Fischer Verlag 1985. – 10. Kapitel: *Unterricht als Unterhaltung* – S. 179 und 181.

WIR „UNHEIMLICHEN“ ERZIEHER

DAS UNTERHALTUNGSFERNSEHEN ALS WERTEVERMITTLER

Wolf Bauer

Wer den Fernsehapparat anschaltet, um sich über die aktuellen DAX-Werte zu informieren, wird verlässlich fündig. Als Grundlage für eine fundierte Anlageentscheidung taugen diese Daten aber eher nicht. Wer täglich die „Tagesschau“ sieht, ist sicher gut informiert. Aber wo das Kreuz bei der nächsten Wahl richtig wäre, erfordert über die pure Information hinaus zweierlei: einen Wissenskontext und ein Werteraster. Selbst um eine konkrete Entscheidung über den Kauf einer Waschmaschine zu treffen, ist das Fernsehen wenig hilfreich. Trotzdem macht es für viele Zuschauer Sinn, sich in den Verbrauchermagazinen die Öko-Bilanz von Haushaltsgeräten erklären zu lassen. Denn das Fernsehen ist ein Überblicksmedium. Es weckt mehr Interesse, als es zu stillen vermag. Das laufende Programm macht dem Zuschauer zwar ständig die interessantesten Angebote, über etwas nachzudenken. Aber diese Fragen, Probleme, Sachverhalte bedürfen aus der Sicht des Einzelnen im Moment des Sehens meist gar keiner konkreten Behandlung. Trotz dieser fehlenden Nützlichkeit entwickelt das Fernsehpublikum ein hohes und zudem immer noch steigendes Interesse an den Fernsehinhalten. 2011 überraschte die Gesellschaft für Konsumforschung selbst Branchenkundige mit den gemessenen Einschaltzahlen: Die durchschnittliche Sehdauer war mit 223 Sendeminuten täglich im Vergleich zum Vorjahr

noch einmal um eine knappe Viertelstunde angestiegen. Kaum vorstellbar, dass wir alle so viel Zeit „nutzlos“ vor einem Gerät verbringen, das uns zudem zum Stillsein und Stillsitzen zwingt.

Man muss nicht erst die jüngsten Erkenntnisse der Hirnforschung zurate ziehen, um zu wissen, dass das menschliche Gehirn selbst in der Entspannung auf Anregung programmiert ist. Wer also nach einem anstrengenden Arbeitstag oder anspruchsvollen Schulunterricht vor dem Fernseher ausspannen will, schaltet seinen Kopf nicht ab, er beschäftigt sein Gehirn nur anders als am Büro-PC oder in der Schulbank. Womöglich haben es die beiläufigen Botschaften der Unterhaltungsprogramme sogar etwas leichter als die offensichtlichen Lerninhalte von Informations- und Bildungssendungen. Das gilt mit Sicherheit für Jugendliche, die Teile ihrer Weltsicht aus „ihrer“ Daily-Soap oder „ihrer“ Casting-Show beziehen. Sind die emotionalen Zentren unseres Gehirns aktiviert, stärkt das die Nervenzellverbindungen, sagt die Hirnforschung. Kurz: Wer mit Begeisterung bei der Sache ist, lernt besser. Nur: Worin bestehen eigentlich die soften „Lerninhalte“ des Unterhaltungsfernsehens?

PROBLEMLÖSUNGSSTRATEGIEN MIT SCHAUWERT

Wie im Bereich der Informationen profitiert der Zuschauer auch im Unterhaltungsfernsehen nicht von einem zielgerichteten Erkenntnisgewinn, wohl aber sammelt er ständig soziales Erfahrungswissen an: Wie geht die schüchterne Kandidatin in „Wer wird Millionär?“ mit ihrer Nervosität um? Haut es den selbstbewussten Rapper aus den Turnschuhen, wenn Dieter Bohlen ihn in „Deutschland sucht den Superstar“ hart kritisiert? Ist Heidi Klum fair, wenn sie den schwankenden Highheels-Gang einer Kandidatin lächerlich nachmacht? Wird die pummelige Schauspielerin sich aufraffen und beim „Let`s dance“-Training alles geben? Kurz: Mit welchen Problemlösungsstrategien kommen andere Leute eigentlich durchs Leben?

Was schon in populären Familienshows der siebziger Jahre wie „Wünsch dir was“ oder „Am laufenden Band“ Teil des Sehvergnügens war, ist in den Konzepten des modernen Unterhaltungsfernsehens mittels künstlich arrangierter Wirklichkeiten optimiert worden: Coaching-Formate wie „Die Super Nanny“ oder „Raus aus den Schulden“ machen die versteckten sozialen Lerninhalte nun für jeden sichtbar. Aber auch in der „Managed Reality“ der Dschungelshow, in der Prominente zwei Wochen

lang gemeinsam in einem Camp verbringen müssen, geht es nur vordergründig um Maden und Straußenhoden. Im Zentrum steht für die Camper wie für die Zuschauer das ständige Austarieren von Selbstachtung und Selbstüberwindung.

In diesen modernen Spielanordnungen fällt den meist jungen Zuschauern das Recht zu, die (sozialen) Leistungen der Kandidaten zu bewerten, indem sie ihre Favoriten mit Telefon-Votings unterstützen. Die Spielregeln von „Deutschland sucht den Superstar“ (DSDS) erheben das Publikum zum Beispiel bereits nach den Vorauswahlrunden zum Souverän, der das Fachurteil der Profijury revidieren kann. Vor allem Jugendliche interessieren sich für solche Planspiele nach dem Prinzip des „Checks & Balances“. Wissenschaftliche Untersuchungen haben belegen können, dass die DSDS-Zuschauer Dieter Bohlen als die Reiz- und Leitfigur auf der Jurybank einerseits sehenswert finden, seinen zuweilen harten Umgang mit den Kandidaten deshalb aber nicht notwendigerweise billigen oder gar in ihrer sozialen Umgebung nachahmen würden. Das ist sicher eine gute Nachricht: Die Kontroversen, die Casting-Formate aufgrund ihres schockierenden Wettbewerbscharakters inszenieren (müssen), werden von den Zuschauern nicht eins zu eins identifikatorisch rezipiert. Sie werden offenbar als (Anschauungs-)Material genutzt, um sich einen Überblick über soziale Milieus, individuelle Problemlösungsstrategien und gesellschaftliche Handlungsspielräume zu verschaffen. Für uns Unterhaltungsproduzenten leitet sich daraus meiner Meinung nach zweierlei ab: Einerseits ist es notwendig, in der Inszenierung unserer Formate die Bandbreite der Handlungsoptionen immer wieder auszuschöpfen – und zwar bis an den äußersten Rand der Tabuzonen! Andererseits entbindet dies uns Programmacher gerade nicht davon, Verantwortung für das von uns in Szene gesetzte soziale Tableau zu übernehmen.

Denn auch wenn ich aus langjähriger Berufserfahrung davon überzeugt bin, dass die Wirkungsweise von Fernsehbildern nicht nach der simplen Gleichung „Inszeniertes Fernsehbild = Vorbild für das soziale Miteinander“ ausrechenbar ist, so ist mir doch auch die große Wirkungsmacht des Unterhaltungsfernsehens seit Langem bewusst: 1975 konnte ich das wissenschaftliche Projekt „Vier Wochen ohne Fernsehen“ begleiten. Ich war damals noch Student der Publizistik an der FU und Teil einer Studentengruppe, die das Projekt für die ZDF-Reihe „betrifft Fernsehen“ realisiert hat. Zwei Berliner Arbeiterfamilien hatten sich bereit erklärt, einen Monat lang auf ihren TV-Apparat zu verzichten und sich während

dieser Zeit von unserem Kamerateam in ihrem fernsehfremden Alltag beobachten zu lassen. Bis heute kann ich die Panik in den Augen der Familien Schneider und Völker nicht vergessen, die alsbald mit sich und der gewonnenen Zeit nichts mehr anzufangen wussten. Es flossen Tränen und flogen die Fetzen. Das Fernsehprogramm, so viel zeigte dieses frühe Experiment, ist ein machtvoller, für viele unersetzlicher Alltagsbegleiter, der überflüssige Zeit strukturiert, Aufmerksamkeit (ab)lenkt, also das eigene Leben erheblich beeinflussen kann.

EMOTIONALE ALPHABETISIERUNG

Was vor vierzig Jahren galt, stimmt heute mehr denn je. Eine ganze Generation ist bereits mit einem vielfältigen Rund-um-die-Uhr-Fernsehangebot aufgewachsen, das sogar eigene Programme für Unterdreijährige bereithält: Spracherwerb mit den „Teletubbies“, Pubertät mit „GZSZ“, Körperbewusstsein mit „Germanys Next Topmodel“? Ganz so ist es vielleicht nicht, auch Elternhaus und Schule sind natürlich wichtige Sozialisationsaggregatoren. Aber das Fernsehen als heimlicher Erzieher wird von der Politik dennoch eklatant unterschätzt. Denn während die traditionellen Instanzen der Wertevermittlung – Familie, Kirche, Schule, Parteienwesen, Gewerkschaften – gesamtgesellschaftlich viel von ihrer Prägekraft eingebüßt haben, übernehmen die Medien mit ihren Themen, Geschichten und Figuren für viele inzwischen eine zentrale Kompassfunktion. Ob wir Macher das wollen oder nicht: Gerade die unterhaltenden Programme mit starker emotionaler Bindungskraft üben einen großen Einfluss auf die Wertebildung aus – vor allem auf Jugendliche, deren Weltbilder, Rollenverständnisse, politische Haltungen und moralische Maßstäbe noch nicht klar konturiert sind.

Jugendliche verbringen heute mehr Zeit vor Fernsehen und Computer als in der Schule. Orientierung suchen sie nicht mehr bei den Pfadfindern, sondern in den virtuellen Welten. Wie nötig Durchhaltewille auf dem Weg zum Erfolg ist, lassen sich viele nicht mehr von ihren Lehrern sagen, wohl aber von Dieter Bohlen oder Heidi Klum vor Augen führen. Wohin Maßlosigkeit führen kann, predigt ihnen kein Priester mehr von der Kanzel. Aber Schuldenberater Zwegat rechnet es am Flipchart vor. Wo Mama und Papa in Wechselschichten arbeiten und Oma und Opa weit weg wohnen, kann das vertraute Stammpersonal einer Daily-Soap zeitweise zur virtuellen Ersatzfamilie werden. Wenn dann, wie vom Storydepartment der Grundy UFA jüngst beschlossen, die Serienfigur Arno

Brandner aus der täglichen ARD-Serie „Verbotene Liebe“ an Demenz erkrankt, ist diese fiktive Handlung für viele Zuschauer auch eine Gelegenheit, den emotionalen Ernstfall gedanklich durchzuspielen: Der Leidensdruck des Betroffenen, die Überforderung der Angehörigen, Ängste, Sorgen, Treueschwüre – all dies kann der Zuschauer in „seiner“ Fernsehserie probenhalber durchleben.

Wenn aber die Zuschauer sich von unseren Serien Anschauungsmaterial und Problemlösungsstrategien für ihr eigenes Leben erhoffen, müssen unsere Geschichten stimmen, also wirklichkeitsnah erfunden sein. Das Autorenteam von „Verbotene Liebe“ lässt sich deshalb bei der Entwicklung gesellschaftsrelevanter Drehbücher selbstverständlich von Fachleuten wie der Deutschen Demenzgesellschaft unterstützen. Immer häufiger werden in Fernsehproduktionen, die aussehen wie das „echte“ Leben, Realitäten für rasante Dramaturgien verfälscht oder gar frei erfunden. Anders als im Informations-Journalismus, wo es nur „wahr“ und „falsch“ geben kann, arbeiten wir Unterhaltungsmacher nach dem Maßstab der Wahrhaftigkeit: „Es hätte so passieren können“. Die nachhaltige Glaubwürdigkeit unserer Produkte ist deshalb Basis allen Erfolges. Ich bin deshalb für eine klare Kennzeichnungspflicht: Wo etwas nicht gefunden, sondern erfunden ist, muss dem Zuschauer diese Differenz deutlich gemacht werden.

WIR SCHREIBEN MIT AM BILDUNGSROMAN

Das Überblicksmedium Fernsehen ist für seine Nutzer kein eindimensionaler Ratgeber, sondern ein schillernder Sozialisationsagent – und als solcher aus unserer Gesellschaft nicht wegzudenken. Auf der bunten Folie unterhaltsamer Entspannungsware wird längst die emotionale Qualifizierung und soziale Alphabetisierung einer ganzen Generation mitorganisiert. Autoren, Produzenten, Regisseure, Programmgestalter und Senderverantwortliche sollten sich dessen bewusst sein: Was in unserem Branchenjargon so harmlos „Storytelling“ genannt wird, muss jederzeit dem Anspruch eines Bildungsromans genügen.

Wer diesen „Roman“ liest, will sich zunächst einmal gar nicht bilden, sondern schmökern – also gut unterhalten. Wir Kreative dürfen deshalb nicht vor lauter absichtsvoller Ausgewogenheit in Langeweile erstarren. Wir müssen Helden finden und Figuren erfinden, die unerschrocken Grenzen ausloten, glaubhaft Wagnisse eingehen, nachvollziehbar Erfah-

rungen machen, Unerhörtes erleben. Diese Entertainment-Anforderung gilt übrigens für die fiktionale wie für die non-fiktionale Unterhaltung gleichermaßen.

Wir sind vielleicht die (un)heimlichen Erzieher der Nation. Aber so viel ist ja klar: Wenn unsere noch so gut gemeinte Botschaft ihr Publikum verfehlt, ist sie keine.

SOZIALE NETZWERKE ALS NEUER RAUM DER SOZIALISATION?

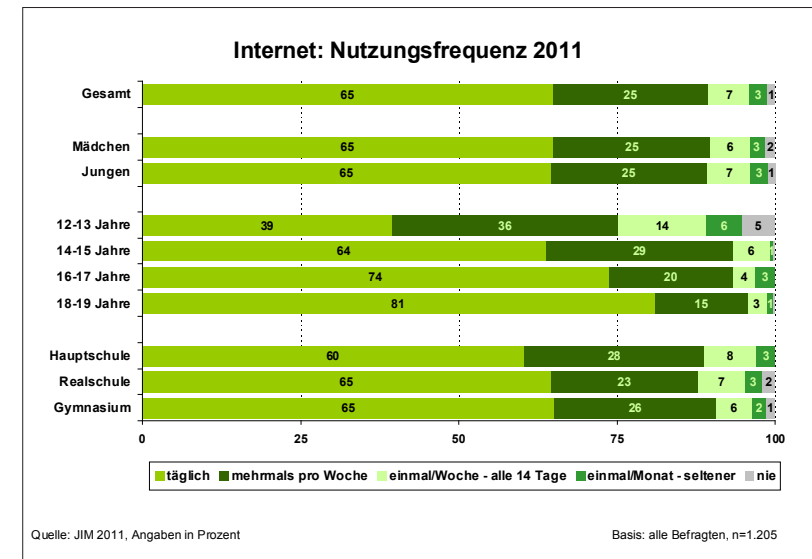
Thomas Rathgeb

Für Jugendliche und junge Menschen nimmt das Internet heute eine zentrale Stellung ein. In Schule, Freizeit und Beruf, für Kommunikation, Unterhaltung und Information. Für alle Lebenslagen gibt es einen Dienst im Internet, ein passendes Angebot oder nun für Smartphones eine passende App. Angesichts der vielen Angebote und der unterschiedlichsten Nutzungskontexte ist hier ein sehr differenzierter Blick auf die Internetnutzung der Jugendlichen notwendig. Seit 1998 untersucht der Medienpädagogische Forschungsverbund Südwest – eine Kooperation der Landesanstalt für Kommunikation (LFK) und der Landeszentrale für Medien (LMK) in Zusammenarbeit mit dem Südwestrundfunk (SWR) – den Medienumgang der 12- bis 19-Jährigen in der Studienreihe „Jugend Information, (Multi-)Media“ kurz JIM.

TÄGLICH ONLINE – DAS INTERNET IST ALLTAG

Wenn das Internet auch bereits 1998 existierte, so ist dies doch nicht mit heute zu vergleichen, und zwar sowohl was die Nutzung als auch was das Angebot betrifft. Etwa Mitte des vergangenen Jahrzehnts begann das Internet für immer mehr Jugendliche ein Bestandteil des Alltags zu werden. 2004 war etwa die Hälfte der 12- bis 19-Jährigen regelmäßig

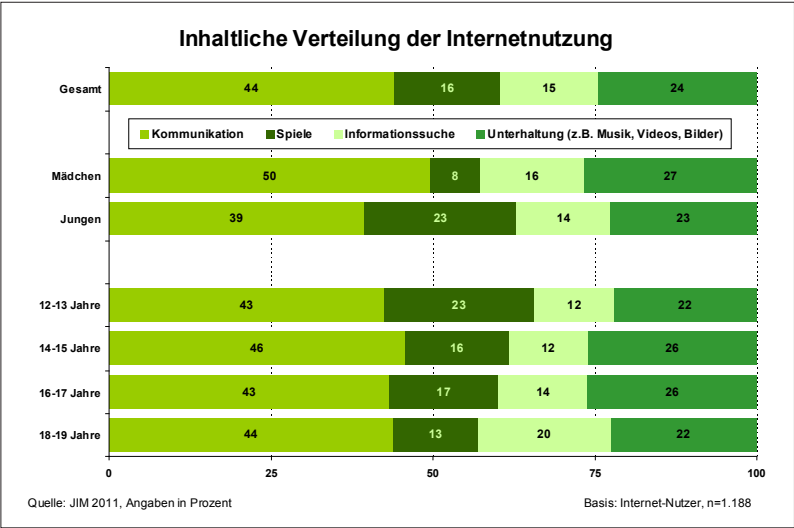
(mindestens mehrmals pro Woche) im Internet unterwegs, 2011 liegt dieser Wert bei 90 Prozent. Aktuell nutzen zwei Drittel der Jugendlichen das Internet Tag für Tag.



Während anfänglich vor allem Jungen und Jugendliche mit formal höherer Bildung zu den häufigeren Nutzern zählten, gibt es 2011 nur unter den 12- und 13-Jährigen noch einen kleinen Anteil von 5 Prozent, die sich nicht zu den Internetnutzern zählen. Der Zugang zum Internet ist für alle Jugendlichen inzwischen gegeben, auch in Haushalten mit geringerem Einkommen und bildungsfernen Familien sind Computer und Internet weitgehend vorhanden. 79 Prozent der Jugendlichen haben sogar einen eigenen Computer oder ein Laptop zur Verfügung. Was die Zugangswege ins Internet betrifft, gewinnt die mobile Internetnutzung zunehmend an Bedeutung, 29 Prozent der jugendlichen Onlineer gehen zumindest einmal in zwei Wochen mit dem Handy ins Internet.

Die Bedeutung des Internets zeigt sich auch an der Zeit, die im Internet verbracht wird. Nach eigener Einschätzung sind Jugendliche im Schnitt 138 Minuten täglich online, vor dem Fernseher verbringen sie durchschnittlich 113 Minuten. Die Zeit, die online zugebracht wird, wird vor allem zur Kommunikation verwendet. 44 Prozent der Onlinezeit entfällt hierauf. An zweiter Stelle folgt Unterhaltung, gefolgt von Informationssuche und Spiele. Insbesondere bei den Onlinespielen zeigen sich große

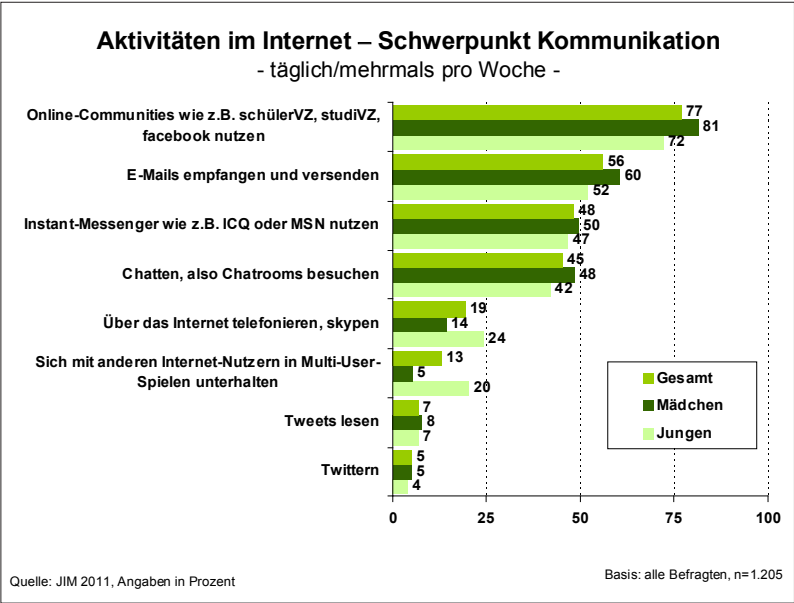
Unterschiede zwischen Jungen und Mädchen. Während fast jede vierte Minute bei den Jungen mit Spielen verbracht wird, sind es bei den Mädchen nur acht Prozent der Onlinezeit. Diese Vorliebe der männlichen Jugendlichen für digitale Spiele bestätigt sich auch bei anderen Nutzungsdaten.



DAS INTERNET ALS KOMMUNIKATIONSPLATTFORM

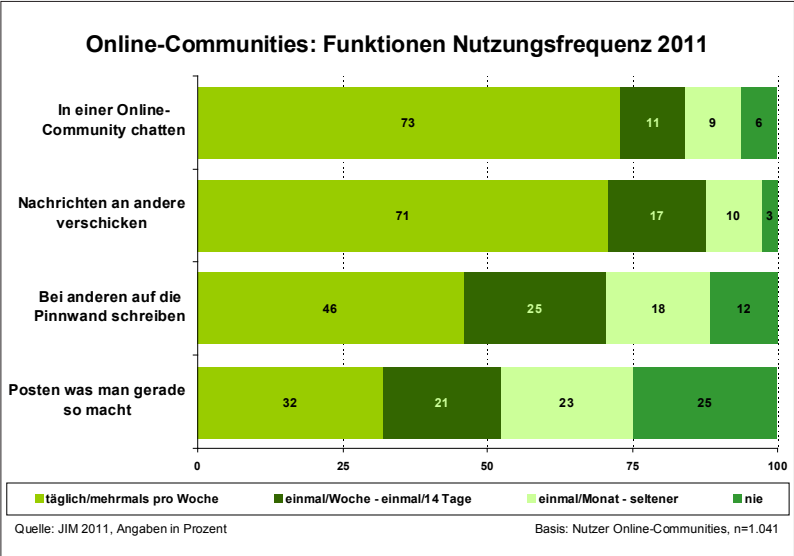
Das wesentliche Element des Internets ist aus Sicht der Jugendlichen also die Kommunikation. Während für viele Erwachsene Kommunikation im Internet vor allem E-Mail bedeutet, nutzen Jugendliche die Möglichkeiten des Internets vielseitiger. Die eindeutig häufigste Form der Interaktion ist die Nutzung von sozialen Netzwerken. Etwa drei Viertel der Jugendlichen nutzen diese Angebote, hier kann man je nach Angebot auf unterschiedliche Arten kommunizieren, neben dem Senden von Nachrichten an einzelne Nutzer oder diverse Gruppen, dem Hinterlassen von Texten oder Bildern auf der Pinnwand, besteht die Möglichkeit andere Einträge zu kommentieren oder direkt zu chatten. An zweiter Stelle folgt für gut die Hälfte der Jugendlichen E-Mail als regelmäßige Form des Austausches. Die Nutzung von Instant Messengern, also der Dialog in Echtzeit mit einem definierten Nutzerkreis, ist in den letzten Jahren zurückgegangen, diese Form der Kommunikation ist inzwischen meist in sozialen Netzwerken integriert. Chatten ist für knapp jeden zweiten eine

regelmäßige Tätigkeit. Der Austausch über Internettelefonie beispielsweise via Skype oder die Kommunikation in Onlinespielen, „Teamspeak“ genannt, wird vor allem von Jungen genutzt. Der in den Medien stark präsente Nachrichtendienst Twitter ist aus Sicht von Jugendlichen kaum relevant, nur sieben Prozent lesen solche Nachrichten in Kurzform.



WIR TREFFEN UNS BEI FACEBOOK – SOZIALE NETZWERKE

Die Kommunikation in sozialen Netzwerken ist unter dem Aspekt der Nutzungsdaten die wichtigste Anwendung des Internets für Jugendliche. Gut die Hälfte der Jugendlichen nutzen täglich soziale Netzwerke, davon zwei Drittel sogar mehrmals täglich. Am häufigsten wird in Netzwerken via integrierten Chatfunktionen kommuniziert oder Nachrichten verschickt, knapp die Hälfte der Nutzer schreibt anderen regelmäßig auf die Pinnwand, etwa jeder dritte Nutzer informiert seine Freunde in der Community, was er gerade macht und wo er sich befindet, in dem er dies online „postet“.



PRIVATES IM NETZ – DATENSCHUTZ

Um Teil eines sozialen Netzwerkes im Internet zu sein, bedarf es einer Anmeldung und der Erstellung eines Profils, also einer Präsenz im Internet. Das Profil eines Nutzers kann sehr detailliert mit Klarnamen, Hobbys, Lieblingsband, Bildern von Freunden und Familie bis hin zur politischen und sexuellen Orientierung ausfallen. Es sind allerdings auch rudimentäre Einträge mit Phantasienamen möglich. Die meisten Nutzer (62 %) haben sich mit ihrem Vor- und Zunamen angemeldet, 19 Prozent haben nur ihren Vornamen angegeben und 18 Prozent haben sich eine andere Bezeichnung gegeben. Allerdings ist mit einem wenig attraktiven und authentischen Profil die Chance, die Aufmerksamkeit anderer auf sich zu lenken, gering. Sinn und Zweck, Teil dieses Netzwerks zu sein, ist es doch gerade, attraktiv für andere zu erscheinen und sich als interessanter Netzwerkpartner zu präsentieren. Anonyme und minimalistische Profile machen das Netzwerk auch insgesamt uninteressant. So müssen Jugendliche entscheiden, sich einerseits attraktiv und individuell zu präsentieren und andererseits sorgsam mit ihren persönlichen Daten umzugehen. Etwa drei Viertel der Internetnutzer haben im Internet Angaben zu ihren Hobbys und anderen Tätigkeiten angegeben. Eigene Filme und Bilder haben etwa zwei Drittel eingestellt, zwei Fünftel haben Bilder von Freunden und der Familie ins Netz gestellt. Fünf Prozent betreiben einen Twitter-Account oder Blogs, bei denen sie online Tagebuch führen.

Eine direkte Kontaktmöglichkeit via E-Mail haben 46 Prozent, über Handy und Festnetznummer allerdings nur drei Prozent angegeben.

Jugendliche sind durchaus für Fragen des Datenschutzes sensibel geworden, etwa vier Fünftel haben ihr Profil mit einer sogenannten „Privacy Option“ gesichert und damit die Daten nur einem definierten Nutzerkreis zugänglich gemacht. Die Ergebnisse der JIM-Studie 2010 und 2009 zeigen, dass diese Möglichkeit früher deutlich seltener genutzt wurde. 94 Prozent der Jugendlichen geben an, auch schon mal etwas über Datenschutz im Internet gehört zu haben, zwei Drittel der Jugendlichen fühlen sich zu diesem Thema auch sehr gut informiert. Ebenfalls zwei Drittel fühlen sich in ihrer Community unter dem Aspekt des Datenschutzes sogar „sehr sicher/sicher“. Allerdings nimmt diese Einschätzung mit zunehmendem Alter deutlich ab, sodass man vermuten kann, dass erst mit zunehmender Reife und Nutzungshäufigkeit die Komplexität des Themas Datenschutz richtig erfasst wird. Anders betrachtet, bedeutet dies aber auch, dass sich jeder Dritte in seinem Netzwerk wenig bzw. gar nicht sicher fühlt. Diese Einschätzung variiert auch nach der genutzten Plattform, so fühlen sich Nutzer von SchülerVZ deutlich sicherer als Nutzer von Facebook. Nur 44 Prozent der Community-Nutzer haben die AGBs ihrer Community gelesen, dies auch meist nur teilweise oder oberflächlich, angesichts der meist seitenlangen und wenig verständlichen Darstellungen wundert dies kaum. Offensichtlich dienen die AGBs eher der juristischen Absicherung des Unternehmens als der Aufklärung der Verbraucher, von einer Sensibilisierung insbesondere von jugendlichen Nutzern ganz zu Schweigen.

DIE VIRTUELLE PEER-GROUP

Welche Bedeutung soziale Netzwerke im Alltag von Jugendlichen haben, zeigt sich neben der häufigen Nutzung auch in der Zahl der „Freunde“, also der im Netzwerk verlinkten Kontakte. Im Durchschnitt sind Jugendliche mit 206 „Freunden“ verbunden. Mädchen haben mit 217 Kontakten ein etwas größeres Netzwerk als Jungen mit 196 „Freunden“. Hierbei handelt es sich überwiegend nicht um anonyme Kontakte aus dem Internet, sondern um Personen, die meist persönlich bekannt sind. Das soziale Netzwerk ist also als digitales Abbild des realen Freundes- und Bekanntenkreises zu sehen.

Für Jugendliche auf dem Weg zum Erwachsenwerden, zu einer eigenen Persönlichkeit und einem eigenen Lebensstil ist es heute nicht nur wichtig, zu welcher Clique man gehört, welche Musik man hört und wie man sich kleidet, sondern auch wie man sich und seine Aspekte der Persönlichkeit im Netz präsentiert und wo man auch online dazugehört. Somit erweitert sich der Raum, in dem Sozialisation stattfindet natürlich auch in die Online-Welt, die für Jugendliche Teil des Alltags ist. Eine Trennung in Online- und Offline-Welt ist für Jugendliche eher fremd, sie kennen eine Welt ohne Internet ja nicht, online zu sein ist schlichtweg einfach Teil ihres Lebens.

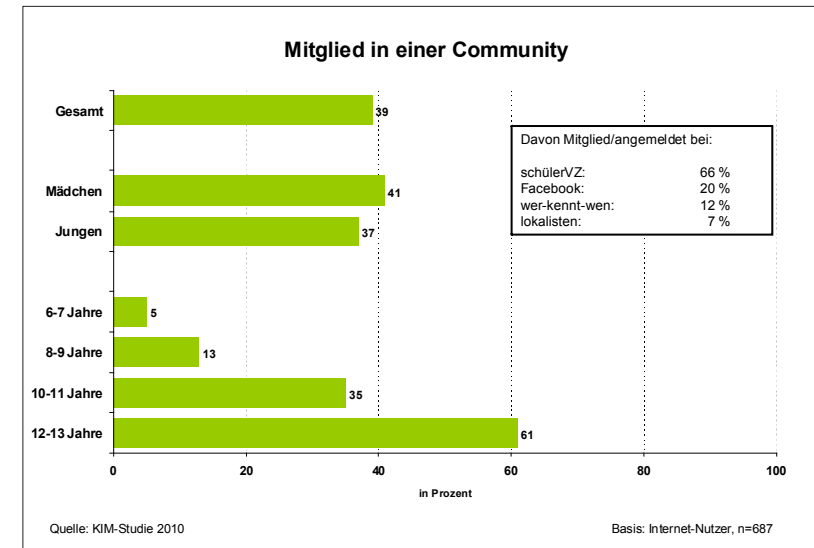
Ob man angesichts der hohen Alltäglichkeit und der Omnipräsenz sozialer Netzwerke bereits von einem eigenständigen Sozialisationsfaktor sprechen kann, lässt sich angesichts des doch noch jungen Phänomens derzeit noch schwer beurteilen. Zudem sind die sozialen Netzwerke auch einer großen Dynamik unterworfen. Inhalte und Angebote ändern sich rasch. So war zu Beginn der Entwicklung SchülerVZ, ein deutscher Anbieter, unangefochtener Marktführer bei den Communities. Inzwischen dominiert Facebook den Markt, neben diesem weltweit größten Netzwerk hat derzeit kaum eine andere Plattform Bestand. Neue Angebote für jüngere Zielgruppen, wie beispielsweise das jüngst angekündigte Facebook für Kinder, haben das Potenzial, das Einstiegsalter für soziale Netzwerke nochmals deutlich zu senken.

Wie auch immer sich soziale Netzwerke weiterentwickeln, die zunehmende Verbreitung von Smartphones und mobilem Internet lässt eine fortschreitende Anknüpfung und Verbindung verschiedenster Internetdienste erwarten und damit eine weitere Durchdringung von sozialen Netzwerken auch in anderen Lebensbereichen, sie werden weiter eine wichtige Rolle spielen.

INS NETZ GEGANGEN – ERSTE SCHRITTE IN DER ONLINE COMMUNITY

Nach den Ergebnissen der KIM-Studie (Kinder+Medien, Computer+Internet), die den Medienumgang der 6- bis 13-Jährigen untersucht, wird das Internet im Grundschulalter vor allem zum Spielen und als Arbeits- bzw. Rechercheinstrument für die Schule verwendet. Ab etwa zehn Jahren, wenn sich Kinder weg von der Familie und hin zur peer-group orientieren und sich generell der Freundeskreis erweitert, beginnt Kommunikation

wichtiger zu werden. Hier spielt natürlich das Handy eine Rolle, aber auch das Internet als Kommunikationsmedium. So waren 2010 bereits ein Drittel der Internetnutzer im Alter von zehn und elf Jahren schon Mitglied einer Community, bei den 12- bis 13-Jährigen waren es bereits 61 Prozent. Angesichts dessen, dass die meist verwendeten sozialen Netzwerke vonseiten der Betreiber erst ab 13 Jahren freigegeben sind, zeigt dies, wie hoch das Interesse bereits bei Kindern an diesem Thema ist.



EINE NEUE GESELLSCHAFT DURCH SOZIALE NETZWERKE?

Viele hundert Millionen Menschen sind weltweit in sozialen Netzwerken organisiert, Anbieter von Plattformen haben enorme Börsenwerte, die über weltweit agierenden Industriekonzernen liegen. Soziale Netzwerke sind also eine bedeutende gesellschaftliche Kraft, zum einen wirtschaftlich betrachtet und zum anderen ermöglicht die weltweite Vernetzung über Grenzen hinweg einen schnellen Informationsfluss und andere Formen der Meinungsbildung und Artikulation, die bislang in ihrer Schnelligkeit und ihrer großen Reichweite beispiellos sind.

Inwieweit sich die enorme Vernetzung der Jugendlichen untereinander später im Erwachsenenalter und insbesondere im Berufsleben niederschlägt, bleibt abzuwarten. Die Nutzung von Gruppen und Freundeslisten,

das „Liken“ von Dingen, Beiträgen und Inhalten ist zwar eine gewohnte Handlung. Inwieweit sich dies als aktive Beteiligung deuten lässt, bleibt aber noch offen. Ein Posting auf einer Pinnwand ist zwar eine Form der Artikulation, aber nur in Ausnahmefällen eine gesellschaftlich relevante Form der Meinungsbildung. Bislang werden die Instrumente, die das Internet bietet, vor allem im privaten Bereich bei der Vernetzung des Freundeskreises verwendet. Auch die Vernetzung von Ideen und eine Positionierung im Netzwerk finden bislang eher im Bereich des Privaten und in der persönlichen Kommunikation statt. Ob die Jugendlichen später diese Möglichkeiten zur politischen Willensbildung, zum Diskurs und zur Partizipation verwenden, bleibt abzuwarten. Die Proteste zum Thema ACTA, die über soziale Netzwerke befördert wurden, zeigt zumindest das Potenzial, das in der permanenten Online-Vernetzung liegt.

WAS WIRD HIER GESPIELT?

COMPUTERSPIELE UND AGGRESSIVES VERHALTEN

Paul L. Plener | Jörg M. Fegert

ZUSAMMENFASSUNG

Diese Übersichtsarbeit beschäftigt sich mit dem Computerspielkonsum, der Debatte über Computerspiele und aggressives Verhalten. In der Literatur zu Computerspielen und aggressivem Verhalten zeigen sich gemischte Resultate.

COMPUTERSPIELKONSUM: USA UND DEUTSCHLAND

Aus den USA wurde in einer aktuellen Studie beschrieben, dass 90 Prozent der amerikanischen Kinder und Jugendlichen zwischen acht und 16 Jahren zu Hause Computerspiele spielen und auch der Zugriff auf nicht altersgerechte Spiele ein häufiges Phänomen ist. So berichten mehr als drei Viertel der befragten Jugendlichen unter 17 Jahren, dass sie bereits nicht altersgerechte Spiele gespielt hätten, und über 80 Prozent von jugendlichen Testkäufern unter 17 Jahren erhielten auch in Geschäften Spiele für Jugendliche über 17 Jahre ausgehändigt (3). Aus Deutschland gibt es aktuelle Zahlen zum Computerspielkonsum aus der JIM-Studie 2009 (10), für die 1.208 Jugendliche zwischen zwölf und 19 Jahren interviewt wurden. Demzufolge gibt es in jedem Haushalt, in dem die befragten Jugendlichen

wohnten, einen Computer und/oder Laptop, 96 Prozent dieser Haushalte verfügen über einen Internetanschluss. In zwei Dritteln dieser Haushalte findet sich eine Konsole. Auch die „Privatausstattung“ der hiesigen Jugendzimmer ist beachtenswert. So verfügen 71 Prozent der Jugendlichen in dieser Altersklasse über einen Computer im eigenen Zimmer, 51 Prozent haben aus dem eigenen Zimmer Zugriff auf das Internet, 45 Prozent besitzen eine eigene Spielkonsole und 41 Prozent eine tragbare Spielkonsole (10). Die Beschäftigung mit dem Computer und dem Internet ist ein fixer Bestandteil der Freizeitgestaltung deutscher Jugendlicher, was dadurch untermauert wird, dass 90 Prozent der Jugendlichen mehrmals wöchentlich bis täglich das Internet nutzen, 45 Prozent der 12- bis 19-Jährigen mehrmals pro Woche bis täglich mit dem Computer spielen (weiblich: 22 Prozent, männlich: 67 Prozent) und nur 19 Prozent sich als „Nichtspieler“ bezeichnen. Von den Autoren der JIM-Studie wird auch herausgestrichen, dass dabei das isolierte Spiel etwa in gleichem Maße vertreten ist wie das gemeinsame Spiel mit anderen, sodass „das Bild eines isolierten Dauergamers, der Tag und Nacht spielt, alles um sich herum vergisst und keinerlei soziale Kontakte unterhält [...] zwar eingängig“ sei, aber „zu kurz“ greife (10). Als beliebteste Computerspiele wurden von den weiblichen Teilnehmern die „Sims“ (40 Prozent), „Singstar“ (14 Prozent), „Solitär“ (7 Prozent), „Super Mario“-Varianten (je 5 Prozent) und „Wii Sports“ (vier Prozent) genannt. Bei den männlichen Jugendlichen und jungen Erwachsenen wird die Hitliste durch das Fußballspiel „FIFA“ (21 Prozent) angeführt, gefolgt von „Need for Speed“ (14 Prozent) und „Counterstrike“ (14 Prozent). Danach folgen „Grand Theft Auto“ (10 Prozent), „World of Warcraft“ (10 Prozent) und „Call of Duty“ (7 Prozent). Vergleichbar den Zahlen aus den USA geben knapp zwei Drittel der befragten Jugendlichen an, bereits einmal Spiele genutzt zu haben, für die sie laut Altersbegrenzung zu jung gewesen seien. Betrachtet man die aktuellen Verkaufscharts der Computerspiele (Kalenderwoche 53/2009), so finden sich auf den ersten fünf Plätzen: „Call of Duty“, gefolgt von „Die Sims“, „Die Sims 3 Reiseabenteuer“, „Fussball Manager 2010“, „Dragon Age: Origins“ und damit ein Ego-Shooter-, drei Strategie- und ein Rollenspiel/e.

COMPUTERSPIELE UND AGGRESSIVES VERHALTEN

Die Frage, ob und inwiefern Computerspiele dazu beitragen, aggressives Verhalten bei den Nutzern zu induzieren, gilt weiterhin als umstritten. Während die eine Seite einen deutlichen Zusammenhang mit der Förde-

rung aggressiver Gedanken, Gefühle und Handlungen sieht (1, 22), bezweifelt die Gegenseite, dass ein solcher Kausalzusammenhang tatsächlich existiert (12). Im Rahmen einer aktuellen „Langzeitstudie“ (zwischen erstem und zweiten Messzeitpunkt lagen drei bis sechs Monate) in drei Gruppen von Jugendlichen (zweimal in Japan 1. Gruppe: 12 bis 15 Jahre, n=181, 2. Gruppe: 14 bis 18 Jahre, n=1.050, einmal in den USA: 9 bis 12 Jahre, n=364) konnte etwa ein Zusammenhang zwischen aggressiven konsumierten Spielinhalten und aggressiverem Verhalten gezeigt werden (3), wobei diese Studie aufgrund mehrerer Mängel (z.B. unterschiedliche Messinstrumente in den Gruppen, Vermischung unterschiedlicher Altersgruppen) nur schwach aussagekräftig erscheint. Im Rahmen einer der aufwendigsten Untersuchungen der letzten Jahre wurden Erhebungen an zwei Schulen in den USA (n=1.254) zu Computerspielkonsum und aggressiven Verhaltensweisen und Schulproblemen durchgeführt (23). Dabei zeigte sich, dass männliche Jugendliche, die nicht altersgerechte Spiele (mit einem „M-rating“, also zugelassen ab 17 Jahre) spielten, im Vergleich zu denen, die diese Spiele nicht benutzten, signifikant häufiger schon einmal in eine Rauferei verwickelt waren (51 versus 28 Prozent), jemanden geschlagen hatten (60 versus 39 Prozent), Sachbeschädigungen verübt hatten (23 versus 10 Prozent), Ladendiebstähle begangen hatten (13 versus 6 Prozent), schlechte Zeugnisnoten erhalten hatten (35 versus 23 Prozent), Schwierigkeiten mit einem Lehrer hatten (60 versus 39 Prozent) und mit einer Waffe bedroht waren (15 versus 6 Prozent), allerdings auch signifikant weniger gemobbt worden waren (8 versus 15 Prozent). Dieses Muster findet sich in ähnlicher Weise auch bei den weiblichen Jugendlichen. Die Autoren machen darauf aufmerksam, dass eine Kausalität jedoch nicht hergestellt werden kann und der Verdacht naheliegt, dass aggressivere Jugendliche zu aggressiveren Spielen greifen. Ein weiteres Ergebnis dieser Studie war, dass männliche Jugendliche, die gar keine Computerspiele spielten, häufiger als männliche Jugendliche, die nicht altersgerechte Spiele spielten, in Raufereien verwickelt waren, Ladendiebstähle begangen hatten und von Problemen in der Schule berichteten, was von den Autoren dahingehend erklärt wurde, dass es sich dabei um Jugendliche handelt, die außerhalb der sozialen Norm standen (23). In einem aktuellen deutschsprachigen Review wurden diverse Modelle zur Entstehung bzw. Modellierung aggressiver Verhaltensweisen durch gewalthaltige Computerspiele diskutiert (siehe Kasten) und der Schluss gezogen, dass der Einfluss gewalthaltiger Computerspiele auf aggressive Verhaltensweisen „eher moderat“ sein dürfte und „Variablen wie Ablehnung durch die

Peergroup, Klassenklima, Leistungsstand und schwaches Selbstwertgefühl“ zumindest bei Jugendlichen einen größeren Einfluss auf aggressive Verhaltensweisen haben (16). Metaanalysen, die den Effekt von gewalthaltigen Computerspielen auf aggressives Verhalten untersuchen, beschreiben Effektstärken zwischen $r=0,19$ (2), $r=0,16$ (27) und $r=0,14$ (12). Langzeitstudien fehlen in diesem Bereich.

Einfluss gewalthaltiger Computerspiele auf aggressive Verhaltensweisen (nach 16)

- *Simulationshypothese*: Bei Nutzern gewalttätiger Computerspiele werden aggressive Verhaltensweisen auch in anderen Situationen leichter aktivierbar.
- *General Affective Aggression Model*: Spieler mit einer aggressiveren Persönlichkeitsstruktur agieren in Spielen aggressiver, wodurch kurzfristig der Erregungszustand genauso wie aggressive Kognitionen steigen. Langfristig werden aggressivere Wahrnehmungen und Verhaltensskripte verstärkt.
- *Arousalmodell*: Ein durch aggressive Computerspielinhalte kurzfristig bestehender unspezifischer Erregungszustand wird durch aggressive Handlungen abgebaut. Langfristiges Spielen kann zu Habituation und Desensitivierung gegenüber aggressivem Handeln führen.
- *Sozial-kognitive Lerntheorie*: Durch positive Belohnung gewalttätiger Handlungen in Computerspielen werden solche Verhaltensmuster verstärkt, woraus sich langfristig eine verzerrte Wahrnehmung entwickeln kann.

Kritik an der gegenwärtigen Studienlage wurde von mehreren Forschern formuliert. So wurde festgehalten, dass viele Studien anhand von Korrelationen Kausalzusammenhänge aufstellen und damit außer Acht lassen, dass Jugendliche mit einem höheren aggressiven Ausgangsniveau auch zu Spielen mit aggressiveren Inhalten greifen. Häufig sind die Testbedingungen, die herangezogen werden, um „aggressives Verhalten“ zu definieren, nicht validiert oder wie im Falle des häufig angewandten „Taylor

Competitive Reaction Test“ in ihrer Aussagekraft zu hinterfragen. So wird in dieser Prozedur aggressives Verhalten daran abgelesen, wie laut oder wie lange ein Proband einen Ton an einen (virtuellen) Gegner appliziert, in einem Testaufbau, der dem Milgram Experiment nicht unähnlich ist. Aufgrund der meist kleinen Stichprobengröße sind repräsentative Aussagen kaum möglich. Zudem wurde angemerkt, dass vielfach Studien zum Zusammenhang zwischen Mediengewalt und Aggressivität wesentliche andere Risikofaktoren (z.B. männliches Geschlecht, Substanzkonsum, Armut, familiäre Gewalt, Genetik, Mitgliedschaft in problematischer Peer-Gruppe) vernachlässigt werden (für eine Kritik an der gegenwärtigen Literatur siehe: 25, 11, 14).

In einer aktuellen Studie aus den USA ($n=603$, Alter: 10 bis 14 Jahre) wurde diesem Umstand Rechnung getragen, indem mehrere Einflussvariablen beachtet wurden. Hier zeigten sich als stärkste Prädiktoren für aggressives Verhalten (im Eigenurteil) Depressionen ($r=0,36$), delinquente Peers ($r=0,21$), antisoziale Persönlichkeitszüge ($r=0,12$), Konflikte in der Familie ($r=0,13$), negative Beziehungen zwischen Eltern und Kind ($r=0,15$) und psychische Gewalt in der Partnerschaft der Eltern ($r=0,12$), während der Konsum gewalthaltiger Computerspiele keinen signifikanten prädiktiven Wert hatte ($r=0,06$). Für gewalttätige Verbrechen (bei 12,3 Prozent der Teilnehmer) prädizierten vor allem delinquente Peers ($r=0,17$) und nicht gewalthaltige Videospiele ($r=-0,03$) (15). Die Frage, inwiefern Laborbefunde reale Gewalt(bereitschaft) abbilden können, bleibt umstritten. Es wurde argumentiert, dass durch die Konfrontation mit gewalttätigen Inhalten im Fernsehen und im Rahmen von Computerspielen eine Desensibilisierung im Sinne einer Habituation an Gewalt erfolgt (19, 17). Demgegenüber steht die Erkenntnis, dass Jugendliche gut zwischen der Gewalt in Computerspielen und realer Gewalt zu differenzieren verstehen (23).

In einer weiteren aktuellen Studie wurde versucht, die Auswirkungen des Spielens gewalthaltiger vs. nicht gewalthaltiger Computerspiele bzw. das Betrachten gewalthaltiger vs. nicht gewalthaltiger Filme in Zusammenhang mit realen Umweltsituationen zu bringen. Es wurde postuliert, dass durch die Beschäftigung mit gewalttätigen Inhalten eine Desensitivierung eintritt, die dazu führt, dass verletzten Opfern (in den Studien gespielt) mit größerer zeitlicher Latenz geholfen wurde (6, 28). Inwiefern eine tatsächliche Desensitivierung im Alltag eintritt, bleibt jedoch fraglich, da gezeigt werden konnte, dass aggressive Gedanken und Gefühle nur

weniger als vier Minuten nach Spielen gewalthaltiger Videospiele bestanden und erhöhte Herzrate und aggressives Verhalten nur vier bis neun Minuten anhielten (4), sodass hinterfragt werden muss, ob es sich nicht um kurzfristige Effekte handelt, die – etwa basierend auf einer höheren Erregung – wenig mit einer realen „Abstumpfung“ im Alltag zu tun haben. Auch lässt sich kein Hinweis für einen Anstieg der Jugendgewalt bei gleichzeitig steigenden Verkaufszahlen gewalttätiger Computerspiele finden, im Gegenteil, gewalttätige Verbrechen durch Jugendliche in den USA gehen seit 1996 zurück, während die Verkaufszahlen kontinuierlich steigen (13). Es muss ferner verwundern, warum bei ähnlichen Raten an Medienkonsum unter Jugendlichen in Kanada, USA, Japan, England, Finnland und Australien sich die Raten an Jugendgewalt massiv unterscheiden (14). Es liegt auf der Hand, dass Erklärungen, die die Schuld für Jugendgewalt alleine bei gewalthaltigen Medien suchen, zu kurz greifen.

DISKUSSION

Die Debatte über „Killerspiele“ erinnert in der gegenwärtig geführten emotionalen Vehemenz an die wiederkehrende Erregung einer älteren Generation über das Medium einer jüngeren Generation (25), welche sich im Laufe der jüngeren Geschichte z.B. gegen Groschenromane, Rock'n Roll-Musik und rückwärts abzuspielende Heavy Metal-Platten richtete. So sollte auch nicht vergessen werden, dass im späten 18. Jahrhundert übermäßiges Bücherlesen im Sinne einer „Lesesucht“ Anlass zur Sorge gab (20), eine Sorge, die wohl heute kaum noch ein Erziehungsberechtigter teilen würde.

Ferguson argumentiert, dass Computerspiele sich als Zielscheibe eignen, wenn andere Ursachen für Gewalt (wie etwa familiäres Umfeld, Genetik, Armut, gesellschaftliche Ungerechtigkeiten) zu kontrovers diskutiert und diffizil anzugehen sind (13). So bietet etwa die Forderung, „Killerspiele“ zu verbieten, Politikern die Möglichkeit, den Anschein zu vermitteln, „etwas für die Kinder“ zu tun (13), eine Möglichkeit, die gleichzeitig (scheinbar) kostenneutral umzusetzen ist und so gut wie keine Wählerstimmen kostet.

Angesichts der hohen Nutzungszahlen von Computer- und Videospielen wird deutlich, dass es für therapeutisch tätige Kliniker, die sich mit Kindern und Jugendlichen beschäftigen, unerlässlich ist, sich mit dem Konsum dieser Spiele auseinanderzusetzen. So sollte der Medienkonsum

standardmäßig im Rahmen der Anamnese erhoben werden. Darüber hinaus ist die Beschäftigung mit den Inhalten dieser Spiele für den Therapeuten wichtig. Nur wer sich zumindest im Ansatz einen Einblick in die Lebenswelt dieser Jugendlichen erworben hat, kann Metaphern und Schilderungen von Kindern und Jugendlichen, welche sich auf Spielinhalte beziehen, verstehen und dekodieren. Neben der Erhebung des Medienkonsums ist bei gefährdeten Jugendlichen auch die Verfügbarkeit von Waffen zu erfragen. Zur Einschätzung einer potenziellen Gefährdungslage bei Kindern und Jugendlichen mit exzessivem Konsum von Computerspielen ist diese Information essenziell.

Aus:

Nervenheilkunde 7-8 (2010), 446–450.

LITERATUR

- (1) Anderson, C. A.: *An update of the effects of playing violent video games. In: Adolesc* 27 (2004), S. 113–122.
- (2) Anderson, C. A./Bushman, B. J.: *Effects of violent video games on aggressive behaviour, aggressive Cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behaviour: a meta-analytic review of the scientific literature. In: Psychol Sci* 12 (2001), S. 353–359.
- (3) Anderson, C. A. et al.: *Longitudinal effects of violent video games on aggression in Japan and the Unites States. In: Pediatrics* 122 (2008), e1067–e1072.
- (4) Barlett, C., Branch, O., Rodeheffer, C., Harris, R.: *How long do the short-term violent video game effects last? In: Aggress Behav* 35 (2009), S. 225–236.
- (5) Brown, R. P., Osterman, L. L., Barnes, C. D.: *School violence and the culture of honor. In: Psychol Sci* 20 (2009), S. 1400–1405.

- (6) Bushman, B. J./Anderson, C. A.: Comfortably numb: desensitizing effects of violent media on helping others. In: *Psychol Sci* 20 (2009), S. 273–277.
- (7) Chapman, S./Alpers, P., Agho, K./Jones, M.: Australia's 1996 gun law reforms: faster falls in firearm deaths, firearm suicides, and a decade without mass shootings. In: *Inj Prev* 12 (2006), S. 365–372.
- (8) Etzersdorfer, E./Sonneck, G.: Preventing suicide by influencing mass-media reporting. The Viennese experience 1980-1996. In: *Arch Suicide Res* 4 (1998), S. 67–74.
- (9) Etzersdorfer, E./Sonneck, G., Nagel-Kuess, S.: Newspaper reports and suicide. In: *N Engl J Med* 327 (1992), S. 502–503.
- (10) Feierabend, S./Rathgeb, T.: JIM-Studie 2009, Jugend, Information, (Multi) Media. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest 2009. Download unter: <http://www.mpfs.de/fileadmin/JIM-pdf09/JIM-Studie2009.pdf>.
- (11) Ferguson, C. J.: Evidence for publication bias in video game violence effects literature: a meta-analytic review. In: *Aggress Viol Behav* 12 (2007), S. 470–482.
- (12) Ferguson, C. J.: The good, the bad and the ugly: a meta-analytic review of positive and negative effects of violent video games. In: *Psychiatr Q* 78 (2007), S. 309–316.
- (13) Ferguson, C. J.: The school shooting/violent video game link: causal link or moral panic? In: *J Investig Psych Offender Profil* 5 (2008), S. 25–37.
- (14) Ferguson, C. J.: Media violence effects: confirmed truth or just another X-file? In: *J For Psychol Pract* 9 (2009), S. 103–126.
- (15) Ferguson, C. J./San Miguel, C./Hartley, R. D.: A multivariate analysis of youth violence and aggression: the influence of family, peers, depression, and media violence. In: *J Pediatr* 155 (2009), S. 904–908.

- (16) Frölich, J./Lehmkuhl, G./Döpfner, M.: Computerspiele im Kindes- und Jugendalter unter besonderer Betrachtung von Suchtverhalten, ADHS und Aggressivität. In: *Z Kinder-Jugendpsychiatr Psychother* 37 (2009), S. 393–404.
- (17) Funk, J. B./Baldacci, H. B./Pasold, T./Baumgardner, J.: Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet: is there desensitization? In: *J Adolesc* 27 (2004), S. 23–39.
- (18) Gould, M. S.: Suicide and the media. In: *Ann N Y Acad Sci* 932 (2005), S. 200–221.
- (19) Grossman, D.: On killing: The psychological cost of learning to kill in war and society. New York, Boston: Back Bay Books 1995.
- (20) Hinrichs, B.: Historische Topoi der Medienkritik. In: *Ludwigsburger Beiträge zur Medienpädagogik* 1 (2001), S. 1–5.
- (21) Hoffmann, J./Robertz, F./Roshdi, K.: Zielgerichtete schwere Gewalt und Amok an Schulen. In: *Kriminalistik* 63 (2009), S. 196–204.
- (22) Huesmann, L. R.: The impact of electronic media violence: scientific theory and research. In: *J Adolesc Health* 41(Suppl 1) (2007), S. 6–13.
- (23) Kutner, L./Olson, C. K.: Grand theft childhood. The surprising truth about violent video games. New York/London/Toronto/Sydney: Simon & Schuster 2008.
- (24) Nisbett, R. E./Cohen, D.: Culture of Honor: The psychology of violence in the South. Boulder, Colorado: Westview Press, Inc. 1996.
- (25) Olson, C. K.: Media violence and youth violence data: why do they conflict? In: *Acad Psychiatr* 28 (2004), S. 144–150.

- (26) Robertz, F. J.: *Nachahmung von Amoklagen. Über Mitläufer, Machtphantasien und Medienverantwortung.* In: Hoffmann, J./Wondrak, I. (Hrsg.) *Amok und zielgerichtete Gewalt an Schulen.* Frankfurt am Main: Verlag für Polizeiwissenschaft 2007, S. 71–85.
- (27) Sherry, J. L.: *The effects of violent video games on aggression. A meta-analysis.* In: *Hum Comm Res* 27 (2001), S. 409–431.
- (28) Spitzer, M.: *Gemütlich dumpf.* In: *Nervenheilkunde* 28 (2009), S. 343–346.
- (29) Vossekuil, B. et al.: *The final report and findings if the safe school initiative: implications for the prevention of school attacks in the United States.* Washington DC 2002.
Download unter: http://www.treas.gov/usss/ntac/ssi_finalreport.pdf.

GLOSSE

**Über Jungs mit Abitur, aber ohne Energie:
„Es ist so, als ob jemand den Stecker herausgezogen hätte.“**

Harald Martenstein

Ich traf einen Kollegen, der einen Sohn hat. Sein Sohn ist im gleichen Alter wie mein Sohn. Der andere Sohn hat ebenfalls kürzlich Abitur gemacht. Der Kollege sagte, sein Sohn schlafe meist bis zum frühen Nachmittag. Danach dusche er und setze sich an den Computer. Dort spiele er und chatte. Manchmal gehe er aus. Aber meistens sei er zu Hause. Er steht auf, er spielt, er isst, dann legt er sich wieder schlafen. Manchmal geht er arbeiten, das stimmt, er hat einen Job. Er arbeitet genau so viel, wie unbedingt erforderlich ist, keine Sekunde länger. Zukunftspläne sind vorhanden, werden aber mit extremer Gelassenheit und in aufreizend langsamem Tempo verfolgt. Sein Zimmer befinde sich in einem sehr, sehr traurigen Zustand. Ungeziefer gibt es dort nicht, dem Ungeziefer ist das Zimmer offenbar nicht behaglich genug. Die Mitarbeit des Sohnes im elterlichen Haushalt aber sei ein Thema, das zu schmerzhaft ist, um überhaupt darüber reden zu können. Das hätte ich an seiner Stelle alles, Wort für Wort, ebenfalls berichtet.

Die Mädchen aus der Abi-Klasse, sagte der Kollege, studieren inzwischen alle. Die sind alle auf der Autobahn Richtung Topjuristin, Chefärztin oder Konzernvorstand. Die Jungs dagegen, ach, es ist furchtbar, es ist traurig. Sie hängen rum. Eine *lost generation*. Ich sagte, dass mein Sohn sich eine neue Badehose kaufen möchte. Das Projekt, sich eine Badehose zu kaufen, verfolgt er seit nunmehr acht Wochen. Er hat keine Zeit. Nein, er hat keine Energie. Es ist, als ob jemand den Stecker herausgezogen hätte aus dieser Generation von Jungs. Das wird sich alles auswachsen, sagte ich, das kann ja nicht ewig so weitergehen. Eines Tages wird er sich eine Badehose kaufen. Er wird morgens um neun vor mir stehen, frisch geduscht, und er wird sagen, dass er jetzt zu Karstadt geht und sich die Badehose kauft.

Jeden Morgen warte ich darauf. Dann gehe ich ins Büro, er schläft noch, und wenn ich vom Büro heimkomme, ist er gerade aufgestanden, die Cornflakes-Schüssel steht herum, und er macht sich fertig fürs Joggen. Eine Jogginghose hat er ja. Der Kollege sagte: „Es ist überall das Gleiche. Das tröstet dann doch irgendwie.“

Wir haben durchgecheckt, woran es liegen könnte. Ich glaube nicht, dass es an der Erfindung des Computers liegt. Die Mädchen besitzen ebenfalls Computer. Ich glaube auch nicht, dass der Feminismus schuld ist. Gewiss, diese Generation von Jungs wird sich vermutlich extrem schwer damit tun, Spitzenpositionen zu erobern, solche Jobs werden in den nächsten Jahrtausenden hauptsächlich mit Frauen besetzt sein. Aber das kümmert die Jungs nicht, nein, es ist ihnen sogar recht. Unsere Jungs sind begeisterte Feministen. Wenn jemand unseren Jungs die Position eines Bundeskanzlers oder Bankchefs anbieten würde, dann würden unsere Jungs langsam aufstehen, ihre Chipstüte nehmen und in ihr Zimmer schlurfen, um dort in Ruhe Musik zu hören. Waren unsere Erziehungsmethoden zu lasch? Waren wir schlechte Vorbilder? Ist die Schule schuld, zu viel Gruppenarbeit, zu wenig Leistungsdenken, alle Lehrer immer krank?

„Es liegt an der Abschaffung der Wehrpflicht“, sagte der Kollege. Das hat mir sofort eingeleuchtet. Ich habe ja nach dem Abi Zivildienst gemacht, aber das bedeutete ebenfalls eineinhalb Jahre frühes Aufstehen, heftige Maloche, Hierarchie, Erwachsenenleben. Danach warst du eingeordnet. Danach wusstest du Bescheid. Mein Gott. Wie ich rede.

Trotzdem: Einer Bürgerinitiative „Väter von Jungs für die Wiedereinführung der Wehrpflicht“ würde ich beitreten.

Aus:

ZEIT MAGAZIN, Nr. 40, 27. September 2012

MIT DISZIPLIN UND LEISTUNGSDRUCK

Inge Kloepper

Viele Jugendliche fordern gerade das von ihren Eltern ein: Samstags feiern, sonntags pauken – das bringt ihnen ein gutes Lebensgefühl. Aufgewachsen in der Konsum- und Mediengesellschaft sind sie alles andere als verweichlicht, verwöhnt, abgelenkt. Nur ihre Eltern sind gestresst. Denn Konsummöglichkeiten und die medialen Miterzieher machen Erziehung heute zur Schwerstarbeit.

„Eigentlich machen meine Eltern schon richtig Druck“, bekennt die fünfzehnjährige Lorena. Sie nimmt kein Blatt vor den Mund. Ihren Eltern wäre diese Aussage wahrscheinlich unangenehm. Welche Eltern würden heute noch öffentlich zugeben wollen, dass sie ihre Kinder ordentlich unter Leistungsdruck setzen? Denn schon allein dieses Wort lässt die Vertreter des pädagogischen Mainstreams in Deutschland erschauern. Lorena aber hat mit der hohen Erwartungshaltung an sie offenbar überhaupt keine Probleme. Ihr Leben mache ihr richtigen Spaß, schreibt die Gymnasiastin weiter. „Auch wenn es manchmal eben stressig ist“. Ändern würde sie daran derzeit nichts: „Es ist schon ziemlich gut so, wie es ist.“ Auf ihre Eltern und deren Erziehungsbemühungen lässt sie nichts kommen, schon gar nicht darauf, dass sie von ihr so viel verlangen.

Solche Jugendlichen wie Lorena dürfte es hierzulande eigentlich gar nicht geben: leistungsbereit, glücklich und offenbar reichlich unverdorben. Eine, die sich anstrengt, den Verführungskünsten der Konsumgüterindustrie offenbar ebenso trotzt wie den Angeboten, die die medialen Welten für sie bereithalten. Verfolgt man indes die öffentlichen Debatten, dann scheint es schlecht um die Kinder und Jugendlichen hierzulande bestellt. Denn in Deutschland wird Erziehung seit Jahren nur noch als Schadensfall diskutiert, als Angelegenheit, an der das Gros der Eltern täglich mehrmals scheitert. Dabei bewegt sich das Spektrum der Schäden, deren Folgen die Kinder und Jugendliche heutzutage angeblich mit in ihr Erwachsenenalter schleppen werden, zwischen zwei Extremen: Entweder werden Kinder und Jugendliche vernachlässigt, ein Vorwurf, der sich – einmal abgesehen von der vielzitierten Wohlstandsverwahrlosung – vor allem an die Familien der unteren, häufig benachteiligten Gesellschaftsschichten richtet. Hier würden Kinder – geradezu frevelhaft – um grundlegende Lebenschancen gebracht, auf die sie sogar einen gesetzlichen Anspruch haben. Am anderen Ende des Spektrums elterlichen Erziehungsversagens findet sich die Überbehütung der kleinen und großen Kinder, die nicht selten mit einem gerüttelt Maß an ungesundem Leistungsdruck daherkommt. In den Schichten des neuen, postindustriellen Bildungsbürgertums würden die Eltern von heute das gesamte Umfeld ihrer Kinder kontrollieren und beeinflussen. Kinder mutierten zum Projekt überehrgeiziger Erwachsener, die die Nachmittage des Nachwuchses mit Hobbys und Nachhilfe verplanten, ihre Kinder über die Maßen förderten, während sie gleichzeitig darauf achteten, dass ihnen von keiner Seite ein Haar gekrümmt werde oder sie irgend eine Ungerechtigkeit erführen. Auch dieses Verhalten sei der Entwicklung des Nachwuchses alles andere als dienlich. Schenkt man den Experten des Kinderschutzbundes Glauben, handelt es sich hierbei um eine mindestens ebenso gefährliche Tendenz wie die Vernachlässigung. Ganz nach deren Credo, dass Gewalt gegen Kinder nicht nur überall stattfindet, sondern auch noch viele Gesichter kennt, würde der Nachwuchs heutzutage durch diese überambitionierten, stets besorgten Eltern seiner Freiheit und damit seiner Entwicklungsmöglichkeiten beraubt.

Was aber ist in den vergangenen Jahren in Deutschland geschehen, dass sich ein solches Misstrauen gegen eine gesunde Entwicklung von Kindern und Jugendlichen, deren Widerstandsfähigkeit und Selbstheilungskräfte breitgemacht hat? Was bringt immer mehr vermeintliche und echte Experten dazu, angesichts der Jugend, die da heranwächst, den Unter-

gang Deutschlands heraufzubeschwören? Um dies zu verstehen und – im besten Falle – die vorgetragenen Befürchtungen ein Stück weit zu zerstreuen, erscheint es opportun, beide Seiten des Erziehungsspiels ein wenig genauer unter die Lupe zu nehmen: die Eltern als Protagonisten bestimmter Erziehungsstile und anschließend die Kinder als vermeintliche Objekte. So viel vorab: Der zunehmend sorgenvolle Blick auf Deutschlands Jugend lässt sich gut erklären. Begründet ist er vielfach allerdings nicht.

In der Erziehung und damit im Umgang mit Kindern und Jugendlichen hat sich in den vergangenen Jahrzehnten derart viel verändert, dass man getrost von einem Paradigmenwechsel sprechen kann. War es bis in die sechziger Jahre hinein noch pädagogischer Mainstream, die Kinder zu Respekt gegenüber den Erwachsenen, zu Gehorsam und Unterordnung zu erziehen, hat sich dies nahezu in sein Gegenteil verwandelt. Nun sollen Eltern Respekt vor ihren Kindern haben. Und nur noch davon ist in den vergangenen Jahren die Rede gewesen. Wurde Kindern früher Wohlverhalten auf dem Befehlsweg verordnet und im Notfall mit physischer Gewalt erzwungen, müssen Eltern heute versuchen, ihre Vorstellungen und Ziele auf dem Weg der Einsicht in die Notwendigkeiten des Lebens zu erreichen. Nirgends zeigt sich dieser Paradigmenwechsel deutlicher als in der sinkenden Bedeutung von Bestrafung. Eltern scheinen das verlernt zu haben oder besser gesagt: Die vielen gesellschaftlichen Diskussionen über den adäquaten Umgang mit Kindern, die sich stets an erster Stelle am Wohl des Kindes orientieren, haben bei Eltern zu einem Bewusstseinswandel geführt. Heute wird diskutiert und kaum noch bestraft. Dazu hat sich nach allerlei Kinderschutzkonventionen auch die Rechtslage verändert. Nicht zuletzt haben die antiautoritären Nicht-Erziehungsversuche der Achtundsechziger den Eltern den Einsatz ihrer natürlichen psychologischen und auch physischen Überlegenheit weitgehend abtrainiert, der in ihrer eigenen Kindheit noch an der Tagesordnung war.

Die Zeiten des bedingungslosen Gehorsams sind – glücklicherweise – endgültig vorbei. Die Rolle als solche verhilft nicht mehr automatisch zu Autorität. Kinder haben heutzutage vielerlei Rechte und keinesfalls die Pflicht, den Eltern oder Lehrern nur deshalb zu folgen, weil sie in ihrer spezifischen Rolle stecken. Sie haben nicht nur das Recht auf eine gewaltfreie Erziehung, sondern auch auf den Schutz vor Ausbeutung, ein Recht auf Bildung, Entfaltung der Persönlichkeit, auf staatliche Unterstüt-

zung bei Erziehungsproblemen und natürlich ein Recht auf die Beteiligung an Entscheidungen, die sie betreffen. Es gibt noch viele weitere Rechte, die ihnen gesellschaftlich und juristisch zugebilligt werden. Kinder und Jugendliche haben übrigens, genau wie wir Erwachsene, ein Recht auf freie Meinungsäußerung – eben auch in Erziehungsfragen. Hierin zeigt sich ein gänzlich verändertes Generationenverhältnis, das in seinem schleichenden, aber dadurch nicht minder radikalen Schwenk hin zu Kinderrechten und Kindeswohl für reichlich Verunsicherung aufseiten der Eltern und Pädagogen gesorgt hat.

Dieser Paradigmenwechsel ist in mehrfacher Hinsicht herausfordernd. Eltern – und auch Pädagogen – müssen die Veränderungen im Generationenverhältnis zunächst überhaupt erst einmal verstehen. Darüber hinaus fällt die Verlagerung des Schwerpunktes von unangefochtener Elternautorität hin zu der Fokussierung auf Kindeswohl und Kinderrechte in eine Zeit, in der die konsumtiven und medialen Möglichkeiten eine nie da gewesene Dominanz über das alltägliche Leben zu haben scheinen. Die aufgrund des veränderten Generationenverhältnisses so oder so schon deutlich komplexere Erziehungsaufgabe verkompliziert sich also noch einmal dadurch, dass sich der früher herrschende materielle Mangel zu Zeiten, als noch Zucht und Ordnung angesagt waren, in sein Gegenteil verkehrt hat. Mittlerweile gibt es viel mehr, als man sich leisten kann. Kinder wachsen in einer Konsum- und Mediengesellschaft auf, gegen deren Verlockungen vor allem Eltern permanent zu Felde ziehen müssen – und zwar auf dem Verhandlungs- und Überzeugungswege. Die sich daraus ergebenden Diskussionen und die Überzeugungsarbeit erfordern unglaublich viel Zeit, Energie und Durchhaltevermögen.

Dabei suggeriert diese Gesellschaft auf allen Kanälen nicht nur, was sich Kinder alles leisten können sollten und was es zu konsumieren gibt. Das wäre noch einfach. Doch die Entwicklung ist vielschichtiger – aus Sicht der Eltern sogar perfider. Medial werden Meinungen übertragen, Rollenbilder, Verhaltensmuster – mannigfaltig. Und das in einer Zeit des Wertepluralismus, die einen dauernd wechselnden Mainstream kreiert. Was heute angesagt ist, mag schon übermorgen gestrig sein. Das gilt für Mode, IT-Geräte, soziale Netzwerke und natürlich auch für Erziehungsmethoden.

Eltern kämpfen also nicht nur gegen die von der Unterhaltungsindustrie geschaffenen Gelüste der Kinder nach mehr und auch sonst gegen so manche mediale Einflüsterung, sondern auch noch gegen die dauerhaften Versuchungen unserer Kinder, die meiste Zeit im Netz zu verbringen. Medien sind verlockend, ihr Konsum bequem, viel weniger kräftezehrend, als ein gutes Buch zu lesen, ein Musikstück einzuüben oder eine Zeichnung anzufertigen. Dabei weiß so ziemlich jeder, was für die Gehirne und Seelen der Kinder und Jugendlichen besser ist.

Angesichts des veränderten Generationenverhältnisses muss der Verzicht auf all die konsumtiven und medialen Verlockungen und der Widerstand gegen vielfältige Beeinflussung heute erörtert und auf dem Verhandlungsweg vermittelt, anstatt autoritär durchgesetzt zu werden. Die natürliche, rollenimmanente Autorität der Eltern, die ein einfaches Basta früher genügen ließ, ist dahin. Wer heute nicht klug mit seinen Kindern diskutiert, abwägt, überzeugt und sich vor allem durch das eigene Vorbild Glaubwürdigkeit erwirbt, hat kaum eine Chance.

Erziehung ist, um mit dem bekannten Zürcher Pädagogen Jürgen Oelkers zu sprechen, in den vergangenen Jahrzehnten unbestimmter geworden, sehr viel schwieriger und vor allem unwägbarer in ihrem Erfolg. Gleichzeitig und womöglich als Reaktion auf die zunehmende Unabsehbarkeit erzieherischer Erfolge in einer weit fortgeschrittenen Konsum- und Mediengesellschaft ist die Vorstellung von Kindheit zu einem Mythos mutiert und mit Erwartungen überfrachtet. Die Idealvorstellung von Kindheit setzt das glückliche Kind voraus, das sein Leben lang von seiner Kindheit zehrt, als wäre diese eine Ausrüstung für sein späteres Erwachsenendasein. Ein glückliches Leben könne, so die gängige Annahme, nur führen, wer eine glückliche Kindheit erleben durfte. Erziehung müsse daher in erster Linie um das Glück des Kindes besorgt sein. Ein harsches Verbot, eine im Eifer des Gefechts und der hochkochenden Emotionen entwichene Herabwürdigung des eigenen Kindes – das alles könnte kindliches Unglück hervorrufen, das nicht sein darf und später unheilbare Folgen zeitigt. Wie stark das Verständnis von Kindheit heute mit diesem Mythos belegt ist, kann man schnell an sich selbst überprüfen. Sind wir nicht dauernd versucht, Gründe für unsere eigenen Unzulänglichkeiten tief in unserer Kindheit zu suchen? Vielleicht bei extrem autoritären Vätern und Müttern oder gerade dem Gegenteil?

Dazu suggerieren die Experten unaufhörlich, dass eine umfassend glückliche Kindheit und damit verantwortungsbewusste Kinder gelingen können, wenn Eltern sich nur hinreichend beraten ließen. Unwägbarkeiten des Lebens werden dabei ebenso ausgeblendet wie gesellschaftliche oder technologische Entwicklungen oder die Veränderungen im Generationenverhältnis. Immer heben die Erziehungswissenschaftler, Psychologen und sogar Neurobiologen den Finger. Fortwährend produzieren sie Studien, sammeln Erfahrungen und tragen ihr Wissen zusammen. Mehr noch: Sie machen es verfügbar. Das ist nicht ganz unproblematisch. Denn dahinter verbirgt sich ein geradezu unbarmherziges Postulat: Eltern sollen dieses Wissen abrufen, sie sollen sich dessen bedienen und sich kundig machen, um gesellschaftlich erwünschte, umfassend glückliche Kinder hervorzubringen. Für Eltern entsteht hier eine Machbarkeitsillusion, eine Wenn-Dann-Falle: Wenn ich mich als Mutter nicht ständig in die häuslichen Guerilla-Kriege hineinziehen ließe, dann würde sich das Verhältnis zu meinen Kindern deutlich entspannen. Wenn ich nur die richtigen Erziehungsmethoden anwende, dann kann eigentlich nicht viel schiefgehen. Der Druck steigt durch diese Machbarkeitssuggestion. Erziehung kann gelingen, weil es ein umfassendes Wissen dazu gibt. Gelingt sie nicht, dann sind die Eltern schuld. Sie hätten die vielen Angebote ja wahrnehmen oder sich beraten lassen können. Denn auch das ist Teil der Konsum- und Mediengesellschaft – die Dauerverfügbarkeit erzieherischer Ratschläge.

Verunsichert also navigieren Eltern unter den vielfältigen Erwartungen und Beeinflussungen ihre Kinder durch das Hier und Jetzt – immer in dem Bemühen, nur ja nichts falsch zu machen. Dass sie dabei ihre Ängste, Sorgen und Unsicherheiten vielfach auf ihre Kinder projizieren, muss angesichts des in jeder Hinsicht vollkommen veränderten Erziehungsumfelds nicht verwundern.

Wie aber geht es dem Nachwuchs in dieser inzwischen reichlich unübersichtlichen Gemengelage? Wie halten sie Kurs in der Welt in einer Gesellschaft, in der es von allem im Überfluss zu geben scheint? Wechseln wir an dieser Stelle die Perspektive.

Wer Kinder und Jugendliche in Deutschland nach ihrem Lebensgefühl befragt, bekommt deren geballte Energie zu spüren. Nicht anders als bei Lorena. Leistungsdruck und Lebensfreude, samstags feiern, sonntags büffeln – das alles passt offenbar viel besser zusammen, als die immer

wieder so emotional aufgeheizten Debatten über Deutschlands angeblich so überforderte Kinder glauben lassen. Die Jugendlichen haben längst begriffen, was wir Erwachsene für unsere Kinder so oft in Zweifel ziehen: Dass das Leben vor allem dann Spaß macht, wenn man erfolgreich ist. Und sie wissen genau, dass sie dies ohne eine gehörige Portion Anstrengung und den Antrieb ihrer Eltern nicht sein werden. Sie wollen nicht verwöhnt und verhätschelt, sondern eben gefordert werden. Das Leben von Kindern darf – zumindest aus der Sicht von vielen Jugendlichen – auch mal stressig sein. Es dreht keineswegs in erster Linie um Konsum, egal ob in Form von Markenartikeln oder Medien. Die große Mehrheit ist weder verhätschelt und verwöhnt, noch überfordert. Sie kommt mit den Leistungserwartungen einer Gesellschaft, in der Kinder und Jugendliche mehr denn je auf ihre Schulnoten reduziert zu werden scheinen, genauso gut zurecht wie mit den Verlockungen einer Konsum- und Medienindustrie, deren Gewinnstreben keine Grenzen kennt.

Lorena ist eine von 120 Jugendlichen zwischen 12 und 18 Jahren irgendwo in Deutschland, die bereit waren, über ihr Leben ehrlich Auskunft zu geben. Sie haben 30 Fragen beantwortet, Fragen zu ihrem Lebensgefühl, zu Leistungsdruck und Leistungserwartung, zu Belohnung und Strafe, zu Drill und Disziplin, zu Spaß und Muße und dem, was sie an ihrem Leben derzeit gerne ändern würden. Mehr noch: Fragen zu den Erziehungsbemühungen ihrer Eltern und davon ausgehend, wie sie als Kinder oder Jugendliche eigentlich gerne erzogen werden wollen. Die Zufallsbefragung von Kindern aus zumindest bildungsambitionierten, wenn auch nicht immer bürgerlichen Verhältnissen haben nicht etwa Soziologen, Pädagogen oder Psychologen durchgeführt, sondern meine Tochter Isabel, die sich zunehmend darüber ärgerte, dass sie und ihre Altersgenossen in den immer wiederkehrenden Erziehungsdebatten überhaupt nicht zu Wort kamen.

Tatsächlich kommt die Meinung von Kindern und Jugendlichen in den immer wieder aufbrandenden Erziehungsdebatten selten vor. Es gibt zwar einige wenige Untersuchungen wie etwa die Shell-Jugendstudie oder die jüngst veröffentlichte Sinus-Studie auf Basis von 74 befragten Jugendlichen. Um eine regelmäßige Präsenz des Nachwuchses im öffentlichen Diskurs handelt es sich dabei allerdings nicht. Da streiten sich Eltern und Lehrer, Soziologen, Psychologen und Therapeuten, Neurobiologen und Schulleiter lieber unter sich. Jugendliche indes dürfen nicht mitreden, schon gar nicht selbstbestimmt. Sie dürfen nicht sagen, wie sie Erziehung

erleben, was ihnen hilft oder schadet, was sie brauchen und wie sie ihre Eltern sehen. Sie dürfen, wenn sie denn überhaupt gefragt sind, allenfalls Wissenschaftlern Auskunft geben, die sich auf dieser Basis die Deutungshoheit über die Befindlichkeit des Nachwuchses aneignen. Natürlich ist es gewohnungsbedürftig, wenn sich Kinder wie meine Tochter von sich aus in eine Programmdebatte einschalten, deren Protagonisten sie eigentlich gar nicht sein können. Schließlich sollen sie erzogen werden. Und natürlich ist es zu beanstanden, wenn ein Kind aus purer Neugier am Wohlergehen seiner Altersgenossen einen Fragebogen zusammenstellt, der keinem wissenschaftlichen Standard genügen würde. Trotzdem lohnt es sich, die Ergebnisse dieses jugendlichen Feldversuchs einmal genauer zu betrachten. Nicht nur, weil sie – bei allen repräsentativen Mängeln – ein recht eindeutiges Stimmungsbild zeichnen. Sondern auch, weil der Befragung keine Hypothese zugrunde liegt, kein Anfangsverdacht, schon gar nicht die Intention irgendeiner neuen Hiobsbotschaft über den angeblich desaströsen Zustand in Deutschlands Familien, noch nicht einmal eine Ahnung, sondern nur das pure Interesse einer 13-Jährigen am Lebensgefühl ihrer Altersgenossen und ihrer Meinung dazu, wie sie eigentlich erzogen werden wollen.

Geantwortet haben Jugendliche der großen Gesellschaftsschicht, die man heute wohl als postindustrielles Bildungsbürgertum bezeichnen würde. Es handelt sich um eine höchst zufällige Umfrage in einer Gruppe 12- bis 18-jähriger Teenager, die schon mit ihrer Geburt in den Genuss der Fürsorge bildungsambitionierter, aber nicht immer besonders wohlhabender Eltern gekommen sind. Es sind Kinder von freiberuflichen Musikern, selbstständigen Journalisten, angestellten Apothekern, Taxifahrern, Handwerkern, Lehrern, Ärzten, Managern, Beratern und Bankvorständen, von Alleinerziehenden und Paaren aus ganz Deutschland. Viele sind zweisprachig aufgewachsen – mit Eltern unterschiedlicher Nationalität. Sie sprechen zu Hause nicht nur Deutsch, sondern auch Französisch, Englisch, Spanisch, Italienisch, Griechisch, Polnisch, Koreanisch, Chinesisch, Farsi, Türkisch und andere Sprachen. Die Umfrage zeigt Stimmungen auf und das individuelle Lebensgefühl von 120 jungen Menschen, die bereit waren, darüber nachzudenken. Nicht mehr und nicht weniger. Befragt wurden hier vor allem Gymnasiasten, die immerhin gut 40 Prozent der Kinder ausmachen, die die Grundschule hinter sich haben. Und gerade um die sorgt sich derzeit ganz Deutschland – nicht nur aus Gründen der Schulzeitverkürzung, sondern auch wegen ihrer Eltern, denen nach einhelliger Meinung des Gros der Erziehungsexperten längst die Intuition für ihre Aufgabe verloren gegangen ist.

Die Ergebnisse dieser jugendlichen Untersuchung waren verblüffend. Nicht etwa, weil fast vier Fünftel der 120 Befragten, zu Protokoll gaben, nicht besonders verwöhnt, sondern eher unter einem erheblichen Erwartungsdruck ihrer Eltern zu stehen. Das konnte man sich denken bei den Kindern des Bildungsbürgertums. Erstaunlich war viel mehr, dass vor allem diese unter Leistungsdruck stehenden Jugendlichen, die von ihren Eltern unaufhörlich angespornt werden, darüber hinaus angaben, ihr Leben besonders zu genießen. Wenig wollten sie jetzt ändern. Ihren eigenen Kindern würden sie später sogar noch mehr abverlangen. Ganz nach der Devise: Noch mehr ist möglich. Und ihren Eltern gaben sie für ihren Einsatz Bestnoten, auch wenn sie von immer wiederkehrenden Diskussionen berichteten, die sich vor allem um die großen Jugendthemen Taschengeld und Ausgehen drehten.

Ein Jahr nach den Bekenntnissen der Chinesin Amy Chua, jener Tiger-mutter, die ihre beiden Töchter mit autoritären Methoden und unter Androhung drakonischer Strafen das Siegen lehrte und damit die halbe Welt gegen sich aufbrachte, fordern jetzt Jugendliche in Deutschland ein Gutteil davon geradezu ein. Sie wollen angetrieben, ermuntert, unterstützt, motiviert und gefördert werden. Sie brauchen den Druck der Eltern, der sie immer wieder aus ihrer jugendlichen Lethargie reißt, um nicht nur „Party zu machen“ oder seine Zeit im Netz zu verbringen. Sie wollen, dass sie ihnen ihre natürliche Faulheit austreiben. „Ich würde gerne nicht so faul sein“, notiert Georg (14) für meine Tochter. „Das zu ändern, ist unheimlich schwer.“ Leonhard (15) wünscht sich gerade deshalb sogar noch „ein klein wenig“ strengere Eltern. Von der zum Teil hohen Leistungserwartung ihrer Eltern fühlen sie sich kaum belastet. „Meine Eltern erwarten sehr viel von mir“, bekennt Emilia (14), um später dann die Frage, ob ihr ihr Leben richtig Spaß mache, mit einem dezierten „Auf jeden Fall!“ zu beantworten. „Das Motto meiner Eltern ist schon immer: ‚Wir gehen davon aus, dass ihr euer Bestes gebt‘. Und darüber bin ich sehr froh!!!!“, schreibt Milena (14). Fabian (17) antwortet auf die Frage, was er bei seinen Kindern später anders machen würde: „Versuchen, sie noch mehr zum Lernen zu motivieren.“

Kinder und Jugendliche wollen den Leistungsdruck, die Herausforderung – wahrscheinlich viel mehr, als uns viele Vertreter der erziehungswissenschaftlichen Zunft glauben lassen, wenn sie verunsicherten Eltern Liebe und Gelassenheit predigen und so versuchen, ihnen den „Förderwahn“ auszutreiben. Sie brauchen den persönlichen Erfolg – nicht für die Turbo-Karriere nach Abitur und Studium. Das ist nur die Erwachsenen-sicht. Sie

brauchen Erfolg und Anerkennung, um glücklich zu sein, weil für Lebensfreude beides eben doch eine wichtige Rolle spielt. Sie spüren, dass Konsumfreuden und stundenlanges Abtauchen in eine virtuelle Welt ihnen mehr Unzufriedenheit als Bestätigung bringt. Sie wissen, dass sie ohne enormen Einsatz, Trainieren, Üben und ein gerüttelt Maß an Selbstdisziplin nicht weiter kommen und dass anstrengungsfreies, zwangloses Lernen nichts als eine verlockende Illusion ist, die spätestens bei der nächsten Klassenarbeit zerplatzt. Marlene (16) zum Beispiel spielt exzellent Klavier. „Erst war es Zwang“, gesteht sie. „Darüber bin ich heute froh“. Lukas, im gleichen Alter, hat sich die Anforderungen seiner Eltern so oder so schon zu eigen gemacht. „Ich kenne meine Fehler selber und schaffe es ganz gut, daran zu arbeiten“. Genauso Veronika (14), die weiß, was ihre Eltern und sie selbst von sich erwarten: „Ich möchte sie und mich nicht enttäuschen. Somit spornen sie mich indirekt an.“ Und Marie (15) gibt unumwunden zu: „Ja, ich strenge mich an.“ Sie würde eventuell bei ihren eigenen Kindern sogar noch etwas strenger sein. Tobias (18), der nicht zu der großen Mehrheit der Befragten gehört, deren Eltern ihre Kinder seit Jahren ziemlich fordern, schreibt über sich: „Ich wäre gerne ein leistungsorientierter, motivierter Schüler. Aber dafür ist es wohl zu spät.“ Und auf die Frage von Isabel: „Bist Du zufrieden mit Deiner Erziehung?“, antwortet er kurz: „Nein, überhaupt nicht. Die lasche Erziehung schadet einem nur.“

Die hohe Erwartung und den damit verbundenen Antriebs- und Kontrollwahn, den viele Eltern an den Tag legen und für den sie öffentlich so häufig mit Kritik, Spott und Sarkasmus überzogen werden, nehmen ihnen ihre Kinder überhaupt nicht übel. Schon gar nicht fühlen sie sich zum Erfolgsprojekt überheizer Eltern degradiert. Im Gegenteil: Ihre Eltern kommen bei ihnen unglaublich gut weg. Die vielen Diskussionen, der Streit, die Machtkämpfe, von denen sie auch berichten – das alles tritt offenbar in den Hintergrund, wenn es darum geht, die Eltern zu bewerten. Es regnet gute Noten, vor allem für die besonders unnachgiebigen Mütter und Väter, die ihre Kinder – wider das Postulat der herrschenden Erziehungsmeinung – mit ihren Leistungsanforderungen einfach nicht in Ruhe lassen wollen oder können.

Interessant sind die Aussagen der Befragten zur Frage nach Freizeit und Muße und damit danach, was sie tun, wenn sie keinerlei Hobbys nachgehen oder sonst wie verplant sind. Das Gros hört Musik oder liest, schaut sich Filme im Fernsehen oder Kino an, schläft, kocht, trifft sich mit

Freunden. Hingegen ist die intensive Nutzung von Medien und hier vor allem sozialen Netzwerken wie Facebook überhaupt kein Thema.

Und noch ein erstaunliches Ergebnis: Die Eltern dieser engagierten und lebensfrohen Jugendlichen sind – trotz des Leistungsdrucks, den sie ausüben – vielfach offenbar völlig inkonsequent, was ihnen der eigene Nachwuchs dann gerne auch mal vorhält. „Sie drohen in unseren Diskussionen immer etwas an, dann vertragen wir uns wieder, und es kommt zu keinen Konsequenzen“, schreibt Rosa (14) auf die Frage meiner Tochter „Wie und wofür wirst Du bestraft?“. Die überwältigende Mehrheit wird überhaupt nicht bestraft. „Werde ich nicht“, lautet die gängige Antwort. „Fällt mir übrigens jetzt gerade auf“, setzt Cara (15) noch dazu. Und wenn die Leistungen nicht den Erwartungen der Eltern entsprechen – egal, ob in der Schule oder etwa beim Eishockey –, dann wird der Nachwuchs hingebungsvoll getröstet. Das jedenfalls schreiben fast alle.

Anders als die Experten gehen die Jugendlichen mit ihren Eltern und deren Erziehungsstil nicht allzu kritisch um. Außerdem wissen sie genau, wie schwierig deren Aufgabe ist. Bei ihren Kindern würde sie sicher nicht so streng sein, schreibt etwa Sophie (16) und setzt hinzu: „Aber auch da bin ich mir nicht so sicher.“ Und die ein Jahr jüngere Lorena sieht es ähnlich. Sie würde ihren Kindern zwar aus heutiger Sicht mehr Freiheiten geben, „aber bestimmt denke ich darüber später ziemlich anders“. Viele würden ihre Kinder kaum anders erziehen, als sie selbst erzogen worden sind. Vielleicht würden sie in Fragen des Ausgehens am Abend ihren eigenen Kindern weniger enge Grenzen setzen. Das jedenfalls wünschen sich viele. So wie Leonie (13), die sich – wie so viele andere auch – vor allem in diesem Punkt an ihren Eltern abarbeitet. Und doch bleibt sie versöhnlich: „Aber ich verstehe sie da auch irgendwie. Sie haben schließlich das Sorgerecht.“

Es ist mehr denn je vom Unglück der Kinder in Deutschland die Rede, von Überforderung, Stress und Depressionen, von Konsumverlockungen, vom Abtauchen in virtuellen Welten, in denen Kinder täglich für Stunden verschwinden. Fast könnte einen das Gefühl beschleichen, hierzulande können oder dürfen Kinder einfach nicht glücklich sein. Drill, Selbstdisziplin, Erwartungsdruck – das alles sind längst Unworte im Jammer-Deutschland, die mit Wohlgefühl und Glück anscheinend nicht zusammengehen. Auf der anderen Seite wird die kontinuierliche Verweichlichung der Kinder und Jugendlichen beklagt, die angeblich eine

unmündige Generation hervorbringe. Doch die Larmoyanz der Erwachsenen teilen viele Kinder und Jugendliche nicht. Sie empfinden ihr Leben womöglich anders als wir, ihre stets besorgten Eltern, und die große Zahl der Experten es für sie fühlen. Sie sind zur Projektionsfläche für Ängste und Sehnsüchte einer Generation geworden, die sich vor der Zukunft fürchtet und die die eigene, vermeintlich konsumfreie Kindheit zunehmend idealisiert, eine Kindheit ohne überbordende Angebote und vor allem ohne die Omnipräsenz von Medien, die sich in einen Erziehungsprozess unentwegt ungebeten einschalten. Weder mit dem sehnsuchtsvollen Blick zurück, noch mit düsteren Prognosen für die Zukunft können die jungen Menschen von heute etwas anfangen, weil sie im Jetzt leben, sich um die Unwägbarkeiten der Zukunft weniger Gedanken machen und weil sie die Vergangenheit schlicht nicht interessiert. Jugendliche in Deutschland wachsen heute ganz anders auf als zu Zeiten, in denen wir Eltern noch die Schulbank drückten. Sie haben mehr Möglichkeiten und sind daher gefordert, sich unentwegt für oder wider etwas zu entscheiden. Sie klettern vielleicht nicht mehr so viel auf Bäume. Aber was heißt das schon? Wahrscheinlich sind sie nicht leistungsschwächer als ihre Elterngeneration in ihrem Alter. Wahrscheinlich sind sie auch nicht glücklicher oder unglücklicher als die Kinder vor drei Jahrzehnten, die ihrerseits auch mit vielen Widrigkeiten zu kämpfen hatten. Denn auch denen hatte die erwachsene Generation – nicht anders als heute – angesichts der sich stets verändernden Lebensumstände und allerlei vermeintlich negativer Einflüsse schon eine unsichere Zukunft vorausgesagt.

PERSPEKTIVWECHSEL