

Köhler, Esther

Veränderungen der Gesellschaft, Familie und Kindheit

Köhler, Esther: Computerspiele und Gewalt. Eine psychologische Entwarnung. Heidelberg : Spektrum Akademischer Verlag 2008, S. 5-22



Empfohlene Zitierung/ Suggested Citation:

Köhler, Esther: Veränderungen der Gesellschaft, Familie und Kindheit - In: Köhler, Esther: Computerspiele und Gewalt. Eine psychologische Entwarnung. Heidelberg : Spektrum Akademischer Verlag 2008, S. 5-22 - URN: urn:nbn:de:0111-opus-7613

in Kooperation mit / in cooperation with:



<http://www.spektrum-verlag.de>

Nutzungsbedingungen

Gewährt wird ein nicht exklusives, nicht übertragbares, persönliches und beschränktes Recht auf Nutzung dieses Dokuments. Dieses Dokument ist ausschließlich für den persönlichen, nicht-kommerziellen Gebrauch bestimmt. Die Nutzung stellt keine Übertragung des Eigentumsrechts an diesem Dokument dar und gilt vorbehaltlich der folgenden Einschränkungen: Auf sämtlichen Kopien dieses Dokuments müssen alle Urheberrechtshinweise und sonstigen Hinweise auf gesetzlichen Schutz beibehalten werden. Sie dürfen dieses Dokument nicht in irgendeiner Weise abändern, noch dürfen Sie dieses Dokument für öffentliche oder kommerzielle Zwecke vervielfältigen, öffentlich ausstellen, aufführen, vertreiben oder anderweitig nutzen. Mit der Verwendung dieses Dokuments erkennen Sie die Nutzungsbedingungen an.

Terms of use

We grant a non-exclusive, non-transferable, individual and limited right to using this document. This document is solely intended for your personal, non-commercial use. Use of this document does not include any transfer of property rights and it is conditional to the following limitations: All of the copies of this documents must retain all copyright information and other information regarding legal protection. You are not allowed to alter this document in any way, to copy it for public or commercial purposes, to exhibit the document in public, to perform, distribute or otherwise use the document in public.

By using this particular document, you accept the above-stated conditions of use.

Kontakt / Contact:

peDOCS
Deutsches Institut für Internationale Pädagogische Forschung (DIPF)
Informationszentrum (IZ) Bildung
E-Mail: pedocs@dipf.de
Internet: www.pedocs.de

Esther Köhler

Computerspiele und Gewalt

Eine psychologische Entwarnung

Spektrum
AKADEMISCHER VERLAG

The logo for Spektrum Akademischer Verlag features the word "Spektrum" in a large, bold, serif font. Below it, the words "AKADEMISCHER VERLAG" are written in a smaller, all-caps, sans-serif font. A horizontal grey bar is positioned directly beneath the text.

Inhalt

	Einleitung	1
1.	Veränderungen der Gesellschaft, Familie und Kindheit	5
1.1	Geschichte der Familienstruktur, Kindheit und Jugend	6
1.2	Gesellschaftliche Veränderungen	8
1.2.1	Individualisierung und Multioptionsgesellschaft	8
1.2.2	Globalisierung und Risikogesellschaft	9
1.2.3	Verlängerte Jugend und Wissensgesellschaft	11
1.2.4	Beschleunigung und Informationsgesellschaft	13
1.3	Familie im Wandel	14
1.3.1	Individuelle Freisetzung durch viele Optionen	14
1.3.2	Globalisierung und Risikogesellschaft	17
1.4	Kindheit im Wandel und Existenzberechtigung der Medien – wie wirken sich die gesellschaftlichen Veränderungen auf die Kindheit aus?	18
1.4.1	Zeitüberschuss	18
1.4.2	Sinnvakuum	19
1.4.3	Identitätsfindung, Hierarchiebildung durch Medien	20
1.5	Zusammenfassung und Fazit	22
2.	Medienpädagogik – der pädagogische Blick auf die Mediennutzung von Kindern und Jugendlichen	25
2.1	Medienpädagogische Leitideen in historischer Sicht	26
2.2	Medien im Kreuzfeuer der pädagogischen Diskussion	30
2.2.1	Befürchtungen bezüglich der Mediennutzung	32

2.2.1.1	Alt und doch immer wieder neu	37
2.3	Medien als Sündenbock für gesellschaftlich-strukturelle Defizite	39
2.3.1	Elterngeneration oder ein Generationskonflikt?	39
2.3.2	Was brauchen Kinder wirklich?	41
2.3.3	Sozialisationsbedingte Einstellungen und Werte	43
2.4	Medienpädagogik im 21. Jahrhundert.	45
2.4.1	Wie gehen Kinder heute mit Medien um? Stand der Forschung	45
2.4.2	Zukunft der Medienpädagogik	47
2.5	Zusammenfassung und Fazit.	51
3.	Mediennutzung: Schwerpunkt Computerspiele	53
3.1	JIM-Studie	54
3.2	Jungen als Computerspieler.	61
3.3	Mädchen und fehlende Identifikationsfiguren.	62
3.4	Funktion oder Nutzen von Computerspielen.	65
3.4.1	Anlass zum Spielen.	65
3.4.2	Übergeordnete Motivation	67
3.4.2.1	Primäre Motivation als strukturelle Kopplung zwischen den Inhalten der virtuellen Welt und der Lebenswelt des Spielers	67
3.4.2.2	Sekundäre Motivationen – Kontrolle, Macht, Leistung, Kompetenz und Erfolg	69
3.4.3	Warum Computerspieler Macht, Herrschaft und Kontrolle erlangen möchten.	71
3.5	Zusammenfassung und Fazit.	72
4.	Eigenheiten des Computerspiels	75
4.1	Was sind Computerspiele beziehungsweise ihre Merkmale?	77
4.1.1	Figuren im Computerspiel.	80
4.2	Faszination oder die Unterhaltungswirkung von Computerspielen.	81
4.2.1	Der Flow.	87
4.2.1.1	Das Computerspiel als eine Flow-Aktivität.	89

4.2.1.2	Funktionsmodell des Computerspielens nach Fritz (1995)/Computerspiel als emotionaler Umformungsprozess	91
4.2.2	Faszination durch Handlungsmöglichkeiten und Handlungsnotwendigkeiten	93
4.3	Was unterscheidet Computerspiele von anderen unterhaltsamen Medienangeboten?	102
4.3.1	Mensch-Computer-Interaktion und Selbstwirksamkeit.	102
4.3.2	Partielle Autonomie des Computersystems.	103
4.3.3	Simulation realer Aktionszusammenhänge	104
4.4	Computerspiel als Spiel	105
4.4.1	Ungezwungene, freiwillige Beschäftigung Einzelner oder einer Gruppe.	106
4.4.2	Durch Raum und Zeit festgelegte und abgetrennte Realität.	106
4.4.3	Ungewiss, im Vorhinein nicht festgelegt in Verlauf und Ausgang	107
4.4.4	Unproduktive Betätigung	108
4.4.5	Durch Regeln und Absprachen festgelegte Betätigung	109
4.4.6	Fiktive, zweite Wirklichkeit.	109
4.5	Spiele als symbolhafte Abbildungen von Problemen und als Sozialisationsagenten	111
4.5.1	Vor- und Nachteile des Computerspiels gegenüber dem gegenständlichen Spiel.	113
4.5.1.1	Computerspiele sind bereits fertige Spielräume.	113
4.5.1.2	Computerspiele bieten hohe Kontrollierbarkeit.	114
4.6	Zusammenfassung	114
4.7	Fazit	120
5.	Auswirkungen von Computerspielen – Der ewige Streit – Kompetenz- und Wirkungsforschung	123
5.1	Die Nutzenfrage: Welche Fähigkeiten lassen sich durch Computerspiele schulen?	125
5.1.1	Informelle Effekte.	127
5.1.2	Edutainment-Programme	129
5.1.3	Sinnvolle Computerspiele.	132

5.2	Wirkungstheorien: Die Gewaltfrage	136
5.2.1	Doppelmoral: Ego-Shooter als Sündenbock	136
5.2.1.1	EGO-Shooter als Hauptursache für den Schulamok?	140
5.2.2	Verschiedene Theorien und uneinheitliche Studien zum Thema Mediengewalt und ihre Wirkungen	148
5.2.2.1	Theorien	148
5.2.2.2	Ergebnisse und Methoden	152
5.2.2.3	GAAM (General Affective Aggression Model)	154
5.2.3	Wie fassen Spieler Spielgewalt auf?	160
5.2.3.1	Empathische Anteilnahme	161
5.2.3.2	Ein Computerspiel ist mehr als sein Inhalt	163
5.2.3.3	Kovariates Merkmal: Aggressive Persönlichkeit	167
5.2.4	Inwiefern unterscheiden Spieler zwischen Gewalt im Spiel und realer Gewalt?	170
5.2.4.1	Transfermodell nach Fritz	170
5.2.4.2	Bild und Wirklichkeit: Rahmungskompetenz	180
5.2.5	Kritik gegenüber der Medienwirkungsforschung	185
5.3	Zusammenfassung und Fazit	187
6.	Exkurs: Allgemeine Gewaltforschung: Entstehungsbedingungen	193
7.	Medienkompetenz	199
7.1	Dimensionen der Medienkompetenz	201
7.2	Wo und wie kann Medienkompetenz geschult werden?	204
7.2.1	Medienkompetenz als Bildungsaufgabe	204
7.2.2	Medienkompetenz als intergenerationelle Aufgabe	205
7.2.3	Medienkompetenz als gesellschaftliche Aufgabe	206
7.2.4	Medienkompetenz als interkulturelle Aufgabe	206
7.3	Zusammenfassung und Fazit	207
	Epilog	211
	Literatur	217

1. Veränderungen der Gesellschaft, Familie und Kindheit

Die Medien sind von der Gesellschaft erschaffen worden, sie wurzeln also in ihr, die Gesellschaft ist Vater und Mutter. Was einmal erschaffen worden ist, bleibt nicht stehen, sondern entwickelt sich weiter. Die Medien stehen ständig in Interaktion mit ihren Machern, werden von diesen beeinflusst und beeinflussen diese. Der Zusammenhang zwischen Gesellschaft und Medien ist also offensichtlich. Durch Nachfrage regeln wir das Angebot. Themen, welche die Gesellschaft und den Einzelnen beschäftigen, spiegeln sich in den Medien wider – Probleme, aber auch Wünsche, Träume, Meinungen, Realitäten. Alles, was uns fasziniert, hat auch mit uns zu tun. Medieninhalte sind somit auch Realität und nicht nur Virtualität. Deshalb ist es notwendig, sich auch die Gesellschaft und Kultur anzuschauen, in der wir leben. Es ist zu einfach, die Medien als Sündenbock für gesellschaftlich-strukturelle Defizite zu gebrauchen; interessanter erscheint die Wechselbeziehung und warum und wie die Medien und insbesondere das Computerspiel überhaupt genutzt werden.

Im vorliegenden Kapitel möchte ich daher kurz auf die Entstehung heutiger Familienstrukturen bis zur heutigen Lebenssituation einschließlich der wichtigsten gesellschaftlichen Veränderungen eingehen. In diesem Zusammenhang versuche ich zu klären, wie die heutige Lebenssituation mit der Nutzung von

Medien und insbesondere von Computerspielen verbunden ist. Ich frage also nach der Existenzberechtigung, welche die Gesellschaft den Medien einräumt.

1.1 Geschichte der Familienstruktur, Kindheit und Jugend

In ihrer Diplomarbeit mit dem Titel *Medienjugend/Medienkindheit* beschreibt Gebauer ziemlich ausführlich die historisch-gesellschaftlichen Entstehungsbedingungen der heutigen Kindheit, Pädagogik, Familie und Medien, wobei sie sich auf verschiedene Autoren bezieht (S. 37 ff.). Sie meint, um zu verstehen, warum Menschen so handeln (seit den 1970er Jahren wird die Medienutzung als bedürfnisgesteuerte soziale Handlung verstanden, siehe hierzu Abschnitt 2.1) und nicht anders, sind die Entstehungsbedingungen der gegenwärtigen Lebenssituation sowie heutiger Erziehungsmaxime unerlässlich.

Kindheit ist heute ein Zeitabschnitt, in dem man sich frei von Arbeit spielend entwickelt, entfaltet und sozialisiert, um ein mündiges Mitglied der Gesellschaft zu werden.

Dies war aber nicht immer so. Im Feudalismus und frühen Kapitalismus war das alltägliche Zusammenleben in Produktionsgemeinschaften geregelt. Produktion und Familienleben fielen zusammen, dementsprechend lebte nicht nur die Familie unter einem Dach, sondern zum Beispiel auch Gesinde, Mägde, Knechte, fremde Kinder. Kindern wurde in dieser Lebensform keine besondere Aufmerksamkeit geschenkt; es bestand eher ein funktionales Verhältnis, in welchem die Strafe und Ruhigstellung im Vordergrund standen. Sie sollten sich einfach in die bestehende Ordnung einfügen, da sie früh als Arbeitskraft benötigt wurden, oft bereits ab dem dritten Lebensjahr.

In der Industrialisierung folgte eine Umstrukturierung von der Eigenproduktion hin zur kapitalistischen Produktionsweise. Die Menschen mussten sich ab jetzt auf dem freien Arbeitsmarkt zurechtfinden, Haushalt und Betrieb wurden getrennt –

es entstand die geschlechtsspezifische Arbeitsteilung. Die Frau übernahm den Reproduktionsbereich, der Mann den Produktionsbereich. Diese Trennung hatte eine immer stärker werdende Abhängigkeit vom marktwirtschaftlichen Geschehen und damit das Interesse an den ökonomischen Bedingungen zur Folge. Es kam zur Informationsnachfrage, in welcher sich die Presse und daraufhin der Buchdruck begründeten.

Auch die Eltern-Kind-Beziehung änderte sich durch diese Trennung. Das Zusammenleben von Eltern und Kindern war nicht mehr funktional begründet, was zu einem Autoritätsverlust der Eltern führte, da die Kinder selbständig Geld verdienen konnten und auch die Vermittlung des Produktionswissens außerhalb stattfand.

Mit den Argumenten des Humanismus wurde dann die Kinderarbeit verboten. Nun hatten die Kinder auf einmal ein Privatleben. Die Wissensvermittlung musste jetzt durch eine Institution übernommen werden, und die Schulpflicht wurde gesetzlich verankert (Gebauer, 1996).

So schreibt auch Daniel Süss (2004), dass die Kindheit erst im 16. Jahrhundert „erfunden“ wurde, da vorher die Kinder, sobald sie gehen konnten, wie Erwachsene behandelt wurden. Mit sieben Jahren bereits waren sie voll straffähig und wurden Berichten zufolge wegen Diebstahls und anderer Vergehen sogar hingerichtet. Es gab keine Pädagogik und keine spezielle Schonung, die Fertigkeiten der Erwachsenen wurden durch Lernen am Modell eingeführt, und heutige zentrale Lernziele der Erziehung und Bildung wie Lesen und Schreiben waren einer Elite vorbehalten. Erst im 17. Jahrhundert kam es zu einem Aufschwung der Schulen und zu Debatten über die Natur des Menschen, seine ideale Erziehung und Bildung (Süss, 2004).

Die Produktionsgemeinschaft war nicht „Kind-zentriert“, und mit der Trennung von Wohn- und Arbeitsgemeinschaft wurden Kinder zum „Projekt“, für das man sich mit Liebe und Ambitionen einsetzte. Dies kann auch heutzutage für Kinder problematisch werden, da sie von den Eltern manchmal emotional überfrachtet werden. Sie bedeuten den Eltern (und insbesondere

der Mutter, wenn sie sich für die Mutter- und Hausfrauenrolle entscheidet) so viel, dass Kinder von diesen Erwartungen möglicherweise überfordert werden (Süss, 2004).

1.2 Gesellschaftliche Veränderungen

So wie sich die Gesellschaft verändert und entwickelt, verändern und entwickeln sich auch ihre Medien und deren Gebrauch. Süss (2004) formuliert, dass Medien in gesellschaftliche Entwicklungsprozesse und somit in Veränderungen eingebunden sind, gleichzeitig aber auch als Motor der Transformationen dienen, und betont hiermit noch einmal die Wechselbeziehung zwischen Medien und Gesellschaft. Ich möchte nach Süss (2004) auf vier Aspekte näher eingehen, die in der Sozialisation von Heranwachsenden eine bedeutende Rolle einnehmen.

1.2.1 Individualisierung und Multioptionsgesellschaft

In der modernen Gesellschaft aufzuwachsen, heißt widersprüchlichen Vorgaben gerecht werden zu müssen. Traditionelle Werte und Normen wurden außer Kraft gesetzt, Institutionen wie Kirche und Parteien verlieren an Bedeutung. Stattdessen gibt es eine pluralistische Werteordnung, die zwar viele Optionen lässt, aber keine Allgemeingültigkeit verspricht. Aus diesem Grund sind Lebensentwürfe zunehmend individualisiert. Die Erwartungen an Altersnormen, Genderrollen, Berufsorientierungen, kulturelle Identität und nationale Identifikation lassen viel Interpretationsspielraum. Dies ist einerseits eine Entlastung gegenüber den in den früheren Zeiten starren Erwartungen, andererseits aber auch eine höhere Belastung, denn die Offenheit fordert mehr Verantwortung vom Individuum. Beruf, Wohnort, Partnerschafts- und Familienform, Freizeitgestaltung, Medienwahl, etc. müssen selbst gestaltet werden – so mancher Heranwachsende ist in Anbetracht der vielen Möglichkeiten und auch

Risiken verunsichert. Die ständige Qual der Wahl kann den Einzelnen überfordern, und es wird ein größeres Maß an Entscheidungskompetenz und Verantwortungsübernahme für die eigenen Entscheidungen vorausgesetzt. Ist der Selbstwert nicht so stark ausgeprägt, kann dies zu vielen Zweifeln und Ängsten führen oder auch zu Bindungen an vermeintlich starke Identifikationsfiguren, zum Beispiel Sektengurus oder radikale politische Gruppen. Eine weitere Strategie, mit der Multioptionsgesellschaft zurechtzukommen, ist nach Elkind (1990) die Ausbildung einer Patchwork-Identität, das heißt, man identifiziert sich partiell oder je nach Anlass mit verschiedenen Lebensstilen, Milieus und Kulturen, pendelt zwischen verschiedenen Selbstdarstellungsformen und Wertesystemen hin und her, ohne dadurch das Gefühl von Inkonsistenz zu erleiden. So geht auch die aktuelle Persönlichkeitsforschung davon aus, dass es mehrere „Selbste“ gibt, die kontextspezifisch aktualisiert werden (vgl. Pervin, 2000, S. 437), beispielsweise ein „Zuhause-Selbst“, ein „Arbeits-Selbst“, ein „Freunde-Selbst“ usw. Der Zusammenhalt wird dadurch geleistet, dass die Person eines dieser „Selbste“ als „so bin ich wirklich“ erlebt. Es ist schwerer geworden zu entscheiden, was zu einem passt und was nicht. Dennoch leiden die Menschen laut Gross (1996) nicht primär an einem Selektionsdruck, sondern an einem Realisierungs- und Zeitdruck, sie haben also Angst, nicht alle ihnen wichtigen Optionen in ihrer Lebenszeit unterzubringen beziehungsweise sich durch zu langes Verweilen Möglichkeiten zu verbauen. Dies wirkt sich in einem hastigen Lebensstil aus und in der Unfähigkeit, einen Augenblick mit Muße zu genießen, (Süss, 2004).

Man kann also heutzutage eher von einem Zuviel als früher von einem Zuwenig sprechen.

1.2.2 Globalisierung und Risikogesellschaft

Albrow (1998) meint, wir leben in einer globalisierten Weltgesellschaft, und nennt fünf Faktoren (Süss, 2004), aufgrund derer menschliches Leben und Handeln umgestaltet werden:

1. Umweltprobleme reichen heutzutage weit über die Grenzen der Nationalstaaten hinaus, daher sind sie auch nur in global vernetzten Aktionen bearbeitbar.
2. Atomare Bedrohung führt zum Verlust von Sicherheit, in Form von Atomwaffen und Unfallrisiko von nuklearer Energieproduktion.
3. Die globale Vernetzung ermöglicht neue Kommunikationswege und überwindet Grenzen von Raum und Zeit im Austausch von Informationen und in den Möglichkeiten kooperativen Handelns.
4. Die Wirtschaft beinhaltet weltweite Handelsbeziehungen, Vernetzungen von Konzernen sowie Produktionsprozessen und steht somit im globalen Wettbewerb.
5. Soziale Interaktionen und Beziehungen werden in einer globalen Gesellschaft erlebt, wodurch das Bewusstsein von Individuen und Gesellschaften geprägt wird. Man kann sich mit Menschen, Orten und Kulturen verbunden fühlen, die über den Globus verteilt sind und sich durch den Informations- und Nachrichtenaustausch in ständigem Kontakt miteinander befinden.

Für junge Leute zeigt sich die Globalisierung in der Vermittlung durch global verfügbare und vermarktete Medienangebote und Jugendkulturen, aber auch durch Mobilität in den Ferien oder in Ausbildungskontexten, in der Internationalisierung von Ausbildungsabschlüssen und im selbstverständlicher werdenden Umgang mit dem World Wide Web. So entstehen globale Grundmuster mit lokalen Variationen, wie zum Beispiel beim internationalen Musiksender MTV, der sein Grundkonzept in regionalen Redaktionen den jeweiligen Kulturen anpasst.

Eine wirtschaftliche Seite der Globalisierung besteht in Firmenfusionierungen und Allianzbildungen. Demnach werden Arbeitnehmer zu hoher Flexibilität gezwungen, sie müssen beispielsweise alle paar Jahre umziehen oder die Firma wechseln und immer wieder an einem anderen Ort für unbestimmte

Zeit unter Menschen, die ebenfalls aus ihrem sozialen Gefüge herausgerissen wurden, neu anfangen. Für Erwachsene kann dies zu einer stärkeren Bindung an die Familie führen, zu einem Rückzug ins Private, zu politischer Gleichgültigkeit und wenig Commitment gegenüber dem Arbeitgeber. Man kann sich aber auch gut vorstellen, dass Beziehungen zu anderen Menschen unverbindlicher, die medialen und virtuellen Beziehungen zu Serienfiguren oder Computerspielhelden dagegen kontinuierlicher werden.

Beck (1986) weist darauf hin, dass wir in einer Risikogesellschaft leben, das heißt dass die durch moderne Technologien geschaffenen Gefahren die Menschen in einer Gefahrengemeinde vereinigen, also auch ein Bewusstsein des Aufeinanderangewiesenseins schaffen. Die Medien ermöglichen es, einen Diskurs über die Risiken und ihre Bewältigung in einem globalen Kontext zu führen.

„... die Risikogesellschaft ist durch den Versuch, die Angst vor Großgefahren zu bewältigen, gekennzeichnet“ (Süss, 2004, S. 50 f.).

1.2.3 Verlängerte Jugend und Wissensgesellschaft

Die Phase der Jugend dauert je nach gesellschaftlichen Umständen unterschiedlich lange und beinhaltet jeweils andere Themen. Jugend zu Beginn des 21. Jahrhunderts ist primär Schul- und Bildungszeit. Es wird von ihnen erwartet, dass sie sich Wissen und Können als zukünftiges kulturelles Kapital aneignen. In der Regel arbeiten die Heranwachsenden noch nicht und sind daher von den Erziehungsberechtigten noch weitestgehend finanziell abhängig. Einerseits stehen sie dadurch unter Leistungsdruck, andererseits sind sie aber auch frei von Erfordernissen, die der Lebensunterhaltssicherung und Positionierung in der Gesellschaft dienen.

Viele Jugendliche haben es nicht eilig, erwachsen zu werden, denn in unserer Gesellschaft wird Jugendlichkeit hoch

bewertet und ist ein Leitbild (Models, Sportler, Stars aus Film und Musik); Alter wird mit „Verbrauchtsein“ assoziiert. Geht man davon aus, dass die Phase der Jugend erst verlassen wird, wenn man in den Erwerbsalltag eintritt, dann ist dies heute erst mit ungefähr Ende 20 der Fall, allerdings arbeiten immer mehr bereits während der Ausbildung teilszeitlich. So gelingt der Übergang ins Erwachsenenalter zwar fließender, aber auch später.

Auch werden die Jugendlichen im Konsumbereich als autonom angesprochen, obgleich sie es in vielen Bereichen einfach noch nicht sind, auf diese Weise entsteht ein ambivalentes Lebensgefühl. So findet in gewisser Weise eine Trennung in den Freizeitbereich, geprägt durch Medialisierung und Konsumorientierung, und in den Arbeitsbereich, die Sicherung von Schulabschlüssen, statt (die Ambitionen auf hohe Abschlüsse zieht in den letzten Jahren immer größere Kreise), um persönliche Zukunftsoptionen realisieren zu können.

Da nun der Wissenserwerb im Jugendalter ein zentrales Sozialisationsziel darstellt, spielen Institutionen, wo man dieses erlernen beziehungsweise abrufen kann, eine große Rolle. Nach einer Untersuchung von Knorr-Cetina (1984) sind nicht mehr nur Instanzen des Bildungswesens die wichtigen Wissensträger, sondern vielmehr werden sie von anderen, so auch den Medien überholt. Das Wissen vervielfältigt sich in so schnellem Tempo, dass es nicht mehr nur an Menschen gebunden ist, sondern zunehmend auch in Technologien und Objekten gespeichert ist. So werden immer häufiger Beziehungen zu (intelligenten) Objekten aufgenommen, etwa zum Computer, Beziehungen zu Menschen hingegen verlieren an Bedeutung und Verbindlichkeit. Es geht also darum, Wissen zu erwerben, das in einer sich schnell verändernden Welt relevant bleibt, und das ist vor allem das Wissen darum, wie man Wissen erlangt und Wissensbestände abrufen kann. Jugendliche müssen also lernen, ihre Beziehungsfähigkeit in der Interaktion mit realen und virtuellen Partnern zu entwickeln. Eine Studie von Zinnecker et al. (2002) zeigt,

„... dass Heranwachsende in vielfältige und intensive Beziehungen eingebunden sind, dass die virtuellen Figuren und Bindungen an Medien und intelligente Objekte diese ergänzen und überlagern, aber nicht ersetzen (vgl. dazu auch Turkle, 1998)“ (Süss, 2004, S. 53).

1.2.4 Beschleunigung und Informationsgesellschaft

In jeder Gesellschaftsform standen jeweils andere Rollenvorgaben, Ressourcen und Risiken im Vordergrund. So konnte in einer Agrargesellschaft hoher Status über den Besitz von Boden erreicht werden (z.B. durch adelige Herkunft), in der Industriegesellschaft gelang dies durch finanzielle Ressourcen, und in der Informationsgesellschaft sind es intellektuelle Fähigkeiten, „Kopfarbeiter“ können Status gewinnen.

„Die Informatisierung bedeutet eine ‚zweite industrielle Revolution‘: Nach der Automatisierung der körperlichen Arbeit erfolgt nun die Automatisierung der Kopfarbeit“ (Süss, 2004, S. 55).

Medien- und Informationswirtschaft sind zu einer der größten Industrien geworden. Das Mediensystem wird für Politik, Ökonomie, Kultur und auch andere Teilsysteme der Gesellschaft immer wichtiger. So stehen gesellschaftliche Entwicklungen immer in Beziehung mit der Entwicklung neuer Medien, und die Informationstechnologien führen zu einer Beschleunigung gesellschaftlicher Prozesse. Informationen, Nachrichten, Wissen können sofort durch die Welt versandt werden, und das Weltwissen wächst täglich, sodass es von Einzelnen nicht mehr überschaut werden kann. Das Leben ist, obwohl wir heutzutage relativ alt werden, schneller geworden, da wir andauernd Angst haben, etwas zu verpassen und unser Leben nicht intensiv genug zu gestalten. Man will Ziele schneller erreichen, um dann zum nächsten überzugehen; so werden Medientechnologien und die technischen Möglichkeiten zur physischen Mobilität dazu genutzt, sich schneller von einem Ort oder Anlass zum nächsten

fortzubewegen. Auch die Medien beschleunigen das Tempo der Berichterstattung durch Liveschaltungen und Reduktion von Nachrichten auf das „Nötigste“.

Die Verbindung zwischen virtueller und realer Welt wird in Zukunft an Bedeutung noch hinzugewinnen, in Form von intensiven, einfachen und schnellen Zugängen. Anfänge sind Cyberspace (inklusive Datenhandschuhe, Datenhelm und Datenmaus) oder auch Wearable Computing (in die Kleidung eingenahte Minicomputer) (Süss, 2004, S. 53 ff.).

1.3 Familie im Wandel

Wie wirken sich diese gesellschaftlichen Veränderungen nun auf die Familie aus, und wo entstehen die Lücken für die Medien?

1.3.1 Individuelle Freisetzung durch viele Optionen

Traditionelle Werte und Normen wurden außer Kraft gesetzt, sie sind einer pluralistischen Weltordnung gewichen. Diese vielen Optionen ziehen verschiedene Lebensentwürfe nach sich, die parallel nebeneinander stehen. Die Entscheidung, welcher zu einem passt, muss also individuell getroffen werden, was Entscheidungskompetenz und Verantwortungsübernahme eines jeden Einzelnen erfordert. Solche Entscheidungen zu treffen, wird immer schwieriger. Je größer der Anspruch ist, „etwas aus seinem Leben zu machen“, desto schwieriger sind solche Entscheidungen zu treffen, da immer die Angst mitschwingt, etwas anderes zu verpassen. Viele Optionen zu haben, bringt den Druck mit sich, alles erleben zu wollen, möglichst auch noch in der dafür angemessenen Lebensphase. Dies alles führt zu Eile und Oberflächlichkeit, was dann wiederum die Sehnsucht nach intensiven Erlebnissen fördert. *Hier greifen Medien ein, die extreme Welten und Helden kreieren, mit denen man Abenteuer erleben kann.*

Eine weitere Auswirkung der vielen Optionen und damit auch der individuellen Lebensgestaltung ist die Auflösung traditioneller Familienstrukturen. Die Familie als intime Lebensgemeinschaft tritt heutzutage in den unterschiedlichsten Formen auf (Petzold, 2000). Die klassische Vater-Mutter-Kind-Familie ist nicht mehr die dominierende Lebensform. Die Ehen werden heute weitestgehend aus Liebe geschlossen und sind damit sehr viel unsicherer geworden. Sie beruhen nicht mehr wie früher auf wirtschaftlichen Gründen. In Deutschland machen Ehen gerade mal ein Drittel aus, mehr als die Hälfte der Menschen hat sich zu anderen Lebensformen entschlossen.

Matthias Petzold (2000) beschreibt eine höchst unterschiedliche Mediennutzung und auch deren Auswirkungen, die je nach Familienform sehr unterschiedlich sind. So wird eine Studie von Hurrelmann erwähnt, in der vier Familienformen untersucht wurden, die in unterschiedlicher Weise mit dem Fernseher lebten:

1. *Ein-Kind-Familie*: Hier findet man die größte Akzeptanz und Erziehungssicherheit bezüglich des Fernsehens. Die Kinder sind mit Medien am besten ausgestattet und können über diese auch verfügen. Es gibt gemeinsame Sehinteressen von Eltern und Kindern, sie sehen auch mehr gemeinsam fern. Die Eltern sprechen die Kinder am häufigsten darauf an, was sie gesehen haben, und auch umgekehrt wenden sich die Kinder häufiger an die Eltern.
2. *Zwei-Kind-Familie*: Fernsehen ist relativ selbstverständlich und problemlos in den Alltag integriert. Eltern kennen die Fernsehgewohnheiten ihrer Kinder besser als Eltern in größeren Familien und sind sich ziemlich sicher, dass vereinbarte Fernsehregeln auch außerhalb der Familie eingehalten werden. Negative Auswirkungen (Angst, Nervosität, Aggressivität etc.) beobachten sie seltener. Sie vermitteln den Eindruck, die Fernseherziehung im Griff zu haben.
3. *Kinderreiche Familien*: Es gibt große Probleme mit der Fernseherziehung. Meist wissen die Eltern nicht viel über die Nutzung ihrer Kinder, oft leben sie unter schweren materiellen

und räumlichen Bedingungen. Es gibt häufig Konflikte über die Programmauswahl. Viele Mütter sind unsicher hinsichtlich der Fernseherziehung und verzichten ganz auf Regeln. Häufig fühlen sie sich „ohnmächtig“ und sind regelrecht erziehungsmüde. Meist engagieren sich kinderreiche Väter auch weniger für die Familie als Väter mit nur ein oder zwei Kindern.

4. *Alleinerziehende*: Hier ist oft schon problematisch, dass viele Mütter einfach nicht mitbekommen, wann und wo ihre Kinder welche Sendungen anschauen. Man findet auch eine höhere Problemsensibilität, nicht nur was die Fernseherziehung betrifft. Da sie sich in einer besonders belastenden Lebenssituation begreifen, verbinden sie dies oft mit Zweifeln an der eigenen Erziehungsfähigkeit überhaupt.

Gerade in den letzten Jahren ist der Fernseher in den Hintergrund getreten, weil Computer- und Videospiele für Kinder interessanter geworden sind. Die Nutzung ist trotzdem unterschiedlich:

„...während manche Alleinerziehende zur Förderung des ‚vernachlässigten Kindes‘ einen Computer kaufen, mit dem sie selbst nichts anzufangen wissen, wird in anderen Familien der Computer zum neuen gemeinsamen Freizeitinteresse von Eltern und Kindern“ (Petzold, 2000, S. 29).

Die Art und Weise der Mediennutzung hängt also fundamental von den individuellen und sozialen Rahmenbedingungen ab (Petzold, 2000, S. 23 ff.).

Die Eltern sind oft so mit ihrer individuellen Lebensplanung beschäftigt, dass es immer schwerer für sie wird, ihren meist eigenen Ansprüchen, „gute Eltern sein zu wollen“, zu entsprechen. Um ihrem schlechten Gewissen entgegenzuwirken, setzen sie den Kindern strenge Zeitfahrpläne vor, sodass sie betreut und gleichzeitig optimal gefördert werden, in Form von „sinnvollen Hobbys“ – was auch dazu passt, dass Kindheit heute eine Bildungszeit ist, die die Vorbereitung aufs Leben garantieren soll.

Ein solches Leistungsprogramm geht oftmals auf Kosten des Wohlbefindens der Kinder.

„Wie ein Computerprogramm gestaltet sich auch ihr (gemeint sind Kinder) Alltag: In der Schule steigt der Leistungsdruck, Schulzeit und Zeiten für Hausaufgaben sind festgelegt. In der restlichen Zeit, die unter Abzug der Computer- und Fernsehzeit noch zur Verfügung steht, hetzen die Kinder der Mittel- und Oberschicht durch ein Freizeitprogramm von Reitstunden, Ballett, Tennis, Turnen u.v.a.m. Für das Kind und die Familie bleibt oft wenig Zeit; familiäre Beziehungen und Kommunikation bleiben oft auf der Strecke“ (Ringling, 1994, S. 92).

Durch die Unvereinbarkeit von Familienleben und Berufstätigkeit sind die Kinder oft auf sich gestellt beziehungsweise müssen sich alleine beschäftigen, und so werden Medien als Gesellschaftersatz immer wichtiger.

Ein weiterer Aspekt, bei dem Medien in unserer Gesellschaft ihre Existenzberechtigung haben, ist in der Ausbildung der bereits erwähnten Patchwork-Identität zu finden. Sie kann in Computerspielen und im Internet fortgesetzt werden.

1.3.2 Globalisierung und Risikogesellschaft

Diese Entwicklung bringt viele Unsicherheiten mit sich. Die Welt und ihre Katastrophen sind unvorstellbar groß geworden. Aufgrund dieser Größe empfindet sich der Einzelne in Bezug aufs große Ganze eher als unbedeutend und zieht sich so ins Private zurück, versucht hier seine Höhepunkte zu erleben, und das Interesse an der Politik lässt nach. Warum soll man sich mit Ereignissen und Ängsten beschäftigen, die man eh nicht beeinflussen kann? Ein weiterer Unsicherheitsfaktor, der den Rückzug ins Private begründet, ist die durch die Globalisierung begründete Arbeitsplatzflexibilität. *Hier füllen Medien eine Lücke, denn sie scheinen mehr Kontinuität aufzuweisen als menschliche oder institutionelle Bindungen; sie und ihre Inhalte existieren auch über Kontinente hinweg.*

1.4 Kindheit im Wandel und Existenzberechtigung der Medien – wie wirken sich die gesellschaftlichen Veränderungen auf die Kindheit aus?

1.4.1 Zeitüberschuss

Kinder sind heute vom Produktionsprozess ausgeschlossen, und die Phase der Jugend wird immer länger. Auf diese Weise steht ihnen viel freie Zeit zur Verfügung, in welcher die Eltern wenig Zeit für sie haben. So zählen einerseits Selbstverwirklichung und sinnvolle Zeitgestaltung zu dominanten Werten in unserer Lebenswelt, andererseits sind reale Möglichkeiten für die Verwirklichung der eigenen Interessen (gewünschte Ausbildungen oder Arbeitsstellen) in geringerem Maße vorhanden.

In der Freizeit wird immer das „schöne Erlebnis gesucht“, als Indikator für Glück und Selbstverwirklichung. Dem entgegen stehen die von vielen gefürchtete Langeweile und das Gefühl, nichts aus seinem Leben zu machen. Beides ist aber zwangsläufige Folge der durch die von der Moderne freigesetzte Zeit, und so macht es sich die marktwirtschaftlich-kapitalistische Konsumindustrie zur Aufgabe zu vertreiben, was sie selbst erzeugt. *Vor allem auf dem Konsum- und Medienmarkt finden Kinder und Jugendliche neue Einbindungsmöglichkeiten.* Sie können ihren Erfahrungshorizont erweitern, was ihnen durch die starke Trennung von Erwachsenen- und Kinderwelt – oft werden die Kinder aus dem Alltag der Erwachsenen ausgeschlossen – sonst nicht möglich wäre. *Hier ist wieder ein Platz für Medien, speziell für Computerspiele, wo man alles sein kann, was man will, und seinen Erfahrungsspielraum spielerisch erweitern kann. So dienen Medien als früher Zugang zu Alternativen der Erwachsenenkultur.*

Ringling (1994) beschreibt, dass durch den Geburtenrückgang der letzten Jahre und demzufolge durch die niedrige Kinderanzahl Mobilität gefragt ist, sowohl von Seiten der Kinder und Jugendlichen als auch von Seiten der Erwachsenen/Eltern,

denn es ist nicht mehr selbstverständlich, dass im gleichen oder im Nachbarhaus Kinder wohnen, mit denen man spielen kann. Kinder sind somit verstärkt auf die Fahrdienste der Eltern angewiesen, um Freundschaften leben und erhalten zu können (S. 92). *Hier sind Kommunikationsmedien wichtig geworden; man kann telefonieren, sich E-Mails schicken oder sich im Netz zum gemeinsamen Spielen treffen.*

Die Spielwelt der Kinder wird heute vielfach in Räumen erlebt, wohingegen sie früher oft draußen stattfand, denn einerseits gab es noch keine Kinderzimmer und andererseits war es ungefährlich, weil es wenig Verkehr gab (Ringling, 1994).

Die Kinder befanden sich meist in einer Gruppe, sodass Freundschaften und Gemeinschaften entstanden, in denen sie wichtige Erfahrungen sammeln konnten, außerhalb der elterlichen Kontrolle, und Konflikte selber in der Gruppe lösen lernten.

Die Medienwelt stellt durch Raum- und Zeitunabhängigkeiten eine Autonomievergrößerung für Kinder und Jugendliche dar. Gleichzeitig können sie sich von den Eltern und deren Welt distanzieren und sich so elterlicher Kontrolle entziehen.

1.4.2 Sinnvakuum

Viele Jugendliche befinden sich in einem Sinnvakuum (vgl. Ferchhoff & Dewe, 1991). Ideologien stehen sie ironisch gegenüber. Sie wissen um das Scheitern des Sozialismus, ebenso um die Misserfolge von Umwelt- und Friedensbewegungen. Laut Zinnecker (2002) leben sie in einer alternativlosen, postideologischen Welt, in welcher man sich pragmatisch einzurichten versucht, wo die persönliche Zukunft eher optimistisch, die gesellschaftliche hingegen eher pessimistisch gesehen wird.

Man begnügt sich damit, von Zeit zu Zeit in intensive Ereignisse abzutauchen, zum Beispiel auf Partys oder auch *in eine andere Welt, eine virtuelle Computerwelt*. Erwachsene Vorbilder sind wieder im Kommen: Sportler/innen, Sänger/innen, aber auch Mütter und Väter. Jugendliche identifizieren sich mit den

Erziehungsmethoden ihrer Eltern und geben an, ihre Kinder auch wieder so erziehen zu wollen. Revolutionäre Haltungen und politisches Interesse sind selten zu finden (Süss, 2004).

Aufgrund des Sinnverlusts und nicht zuletzt auch durch die Aufhebung von Schichten rückt die ästhetische Differenzierung durch Lebensstil und materielle Dinge wie Mode und Statussymbole in den Vordergrund. Symbolisches Material dient der Verbindung unter Gleichen. *Hier nehmen wieder neue Medien (Handy, Computerspiele etc.) einen großen Platz ein, indem man durch deren Besitz in eine Gemeinschaft aufgenommen wird, sodass das Selbstwertgefühl steigt und das Kind/der Jugendliche glaubt, die Anerkennung von anderen zu haben. Die Werbung suggeriert dabei immer neue Bedürfnisse, und neue Wünsche entstehen (vgl. auch Ringling, 1996).*

1.4.3 Identitätsfindung, Hierarchiebildung durch Medien

Medien dienen heute vielen Kindern und Jugendlichen einerseits der Identitätsfindung, da die Medien- und Spielindustrie (die oftmals zusammenarbeiten, das heißt, Medienfiguren werden zu greifbaren Spielzeugfiguren) markante Figuren entwickeln, mit welchen unverfänglich Rollen für sich selbst und unverarbeitete Konflikte ausprobiert werden können. Solche Figuren können aber auch Prestigeobjekte in der Gleichaltrigengruppe darstellen; somit beinhaltet deren Besitz die soziale Stellung des Kindes in der Gruppe. Andererseits dienen Medien auch zur Gesellung und zur Positionierung in der Szene beziehungsweise Clique (Kübler, 2003). Diesen Bedürfnissen, einerseits Identitätsfindung und andererseits Gesellung, kommt die Funktion von digitalen Medien nach. Sie sind flexibel und mobil. Mit dem Handy kann der Erlebnisdrang befriedigt werden, man kann ständig unterwegs sein und ist trotzdem immer erreichbar für die Clique, mit der Spielfunktion lassen sich langweilige Phasen überbrücken. Nach Kübler (2003) können mit Spielkonsole, Gameboy, PC und Internet eigene, identi-

tätsstiftende „Welten“ fingiert werden, die Abgrenzungen von den Eltern und der Schule schaffen, indem sie vorwiegend auf Jugendliche zugeschnitten sind, individuellen Neigungen und Bedürfnissen genügen und trotzdem „kollektive Symbole“ und Prestigeköder für Cliques, Szenen und Jugendkulturen darstellen. Bei den sogenannten LAN-(Local-Area-Network-)Partys werden die neusten Medien genutzt, um eigene Stilvorstellungen und Bedürfnisse auszuleben und trotzdem in einer Gruppe Gleichgesinnter zu sein. Die Medien gestalten faszinierende Geselligkeitsarrangements, die das Bedürfnis der Jugendlichen befriedigen, mit möglichst Gleichgesinnten zusammen zu sein und trotzdem an den Medienwelten zu partizipieren, mit dem Image des Modernsten und Spannendsten, und zwar im Kino, in der Disco, auf Konzerten, im Stadion, auf privaten Partys, in der Spielhalle oder eben auf LAN-Partys (Kübler, 2003).

Diese schillernden Medienwelten bieten den Kids Rollenmuster, Vorbilder oder Images an, die oft weit weg von der manchmal belastenden und eintönigen Realität sind und von außerhalb stammen, nicht von Familie und Schule, sondern von Institutionen, die scheinbar Partei für die Jugendlichen ergreifen und Distanz und Protest ermöglichen, obgleich sie meist nur kommerzielle Ziele verfolgen (Kübler, 2003).

Jede Generation hat ihre eigenen Existenzbewältigungsstrategien. Die Menschen versuchen, die zentralen Lebensführungskulturen und Weltbilder von Generation zu Generation weiterzugeben, doch die aktuelle Aneignung führt immer zu einer Umformung und Verschiebung der Gewichtungen durch die neue Generation. Es hat sich gezeigt, dass manche Orientierungen, gleich einer Pendelbewegung, immer wieder infrage gestellt und dann von einer späteren Generation wieder „neu entdeckt“ werden. So konnten Zinnecker et al. (2002) zeigen, dass die Generation, die ihre Kindheit in der Nachkriegszeit verlebte, konservativ-traditionell orientiert war – Überleben und Aufbauen einer lebenswerten Zukunft standen im Mittelpunkt. Die Nachfolgegeneration, geboren in den 1960er Jahren, war eher rebellisch orientiert, rebellierte gegen die konservative Welt ihrer

Eltern und wollte die Gesellschaft verändern. Deren Kinder, die Jugendgeneration der Jahrtausendwende, ist wieder eher konservativ, hat keine politischen Ambitionen, sondern will im Rahmen einer eher unsicheren Gesellschaft mit positiven Optionen eine gute Perspektive für sich selbst entwickeln; sie ist familienorientiert und leistungsbereit.

1.5 Zusammenfassung und Fazit

Mit der Entstehung des Schonraumes für Kinder und Jugendliche ist eine neue zentrale Lebensphase geschaffen worden, die es sinnvoll zu gestalten gilt. Lange war das Hauptanliegen der Kompetenzerwerb zur Schaffung möglichst guter Zukunftsoptionen, in einem von den Pflichten der Erwachsenenwelt abgetrennten Raum, Kinder wurden als unfertige Wesen betrachtet, die der Erziehung und Führung bedürfen. Doch die Kindheit hat sich verändert, und es bleibt neben Schule und Hobby immer noch viel Zeit übrig, die durch die Eltern nicht kontrolliert werden kann, da diese, wie oben herausgearbeitet, mit ihren eigenen persönlichen Lebensentwürfen beschäftigt sind. Wie soll diese Freizeit nun autonom durch den Heranwachsenden gestaltet werden? Hier füllen Medien in vielerlei Gestalt und Inhalt die freie Zeit.

Medien sind Produkte der Menschen und verändern sich mit den gesellschaftlichen Strukturen. Vielleicht kann man sogar sagen, dass eine Gesellschaft die Medien besitzt, die zu ihr passen. Sie nehmen den Platz ein, den die Gesellschaft ihnen einräumt.

Der Computer trifft sowohl in technischer als auch in inhaltlicher Hinsicht den Zeitgeist. Technisch schafft er es, sämtliche Funktionen anderer Einzelmedien zu verbinden, und inhaltlich repräsentiert und erfüllt er genau die zeitgemäßen Fähigkeiten und Ansprüche, wie Schnelligkeit, Zuverlässigkeit, ständige Verfügbarkeit und Einsatzbereitschaft, Berechenbarkeit und Höchstleistung, auf bleibendem Niveau (Lerchenmüller-Hilse, 1999).