

Matthias Wörther

WIDER DEN MEDIENPESSIMISMUS (1996)

Überlegungen zum Verhältnis von Mediengesellschaft und Schule

In: Audio-visuelle Medien zum Lehrplan Katholische Religionslehre für das bayerische Gymnasien. Jahrgangsstufen 5 mit 13. Herausgegeben vom Katholischen Schulkommissariat in Bayern. München 1996 (Überarbeitete Kurzfassung von: Matthias Wörther: [In der Schule der Medien](#))

ÜBERSICHT

1) [Welt - Medien - Träume](#)

- a) [Medien sind Schnittstellen](#)
- b) [Medien sind Metaphern](#)
- c) [Medien sind Hyperrealitäten](#)
- d) [Medien sind Instrumente](#)

2) [The Kids are alright](#)

- a) [Plug and Play - Schnittstelle Amerika](#)
- b) ["There's more to the picture than meets the eye" \(Neil Young\)](#)
- c) [Wege in die Hyperrealität](#)
- d) [Hacker und Haecksen, Sprayer und andere Medienaktivisten](#)

3) [Gemeinschaftsaufgabe Medienerziehung](#)

- a) [Einklinken ins Netz](#)
- b) [Lesen lernen - Zweisprachigkeit](#)
- c) [Sowohl als auch - Mehrwertigkeit und Vieldimensionalität](#)
- d) [Realzeit, Museale Zeit, Lebenszeit](#)

4) [Literatur](#)

Was ist dran an der von Lehrern oft geäußerten Meinung, viele der Probleme an den Schulen seien im wesentlichen auf die Medien, speziell auf das Fernsehen zurückzuführen? Ist es richtig, daß vor allem der Religionsunterricht Opfer von Entwicklungen wird, die man kulturpessimistisch als "Zerfall der Werte" bezeichnen könnte? Sind die Schüler nur noch Nervenbündel, überfordert von einer Flut von Reizen, die tagtäglich auf sie einströmt, und unfähig zu konzentrierter Arbeit? Sind wir alle Opfer einer großen Manipulationsmaschinerie, der es nur um die Steigerung des Konsums geht? Verlieren wir zunehmend das Gefühl für die "reale" Wirklichkeit? Wird die personale Begegnung durch mediale Fiktionen ersetzt? Träumen wir uns in virtuelle Welten, um uns selbst und den harten Fakten der Realität zu entkommen? Ist die Krise des Glaubens und vor allem die der Kirche wirklich ein Ergebnis medialer Machenschaften? Ist die Profitorientierung das zentrale Motiv aller Medienaktivitäten? Die Liste der Fragen ließe sich beliebig verlängern. Antworten auf solche Fragen zu finden, ist sehr viel schwieriger. Billige allerdings sind von Neil Postman und anderen schnell zu haben: Das Fernsehen ist an allem schuld, die Aufklärung ist an allem schuld, der Konsumismus ist an allem schuld. Zwar gibt es auch bessere Antworten, aber es wird bald deutlich, sobald man nur ein wenig tiefer in die Problematik der Medien einsteigt, daß keine dieser Antworten einfach ist. Weder eine umfassende empirische Beschreibung der Mediensituation und noch viel weniger ihre vollständige theoretische Durchdringung ist angesichts der Komplexität der Phänomene und ihrer permanenten Entwicklung und Veränderung möglich, was ein grundsätzliches und nicht

nur beim Gegenstand "Medien" gegebenes Problem ist. Darüberhinaus stecken in jeder (auch wissenschaftlichen) Beschreibung und in jedem theoretischen Ansatz bereits Vorgaben, Voraussetzungen und Interessen, die die Ergebnisse beeinflussen und sie, wenn nicht relativieren, so doch als mögliche, aber nicht einzige Sehweisen erscheinen lassen. Jeder Ansatz kann von einem anderen her kritisiert werden. Man sollte also von der "Medienwissenschaft" (die es als klar umrissenes Fach (noch?) gar nicht gibt), wie von jeder Wissenschaft, nicht das Falsche erwarten: Sie kann ihren Gegenstand nicht in irgendeinem Sinne "objektiv" beschreiben, sie kann nur methodisch abgesicherte Perspektiven auf bestimmte Phänomene der Medienwelt herstellen. Das kann Probleme erhellen, aber genauso zu falschen Akzentuierungen und partiellen Blindheiten führen.

Ziel meiner Überlegungen ist es deshalb nicht, wissenschaftliche Forschungsergebnisse zu referieren (ohne sie deshalb außer acht zu lassen), sondern eine Option zu formulieren. Unter "Option" verstehe ich eine begründete Entscheidung für eine bestimmte Seh- und Handlungsweise auf ein Problem zu, als eine Perspektive, die Prioritäten setzt, Gewichtungen vornimmt und ein pragmatisches Interesse hat. In unserem Zusammenhang ginge es also um eine Option, wie im Horizont "Schule - Schüler - Lehrer - Mediengesellschaft" auf die Medien zu gehandelt und mit ihnen umgegangen werden könnte.

Es ist schon deutlich geworden, daß ich solche Optionen für wenig hilfreich halte, die kulturpessimistisch, bewahrpädagogisch, technikfeindlich, moralisierend, von Verweigerung geprägt oder allein auf die Schriftkultur orientiert sind, ohne bestreiten zu wollen, daß sich in ihnen auch bedenkenswerte Elemente und Ansätze finden. Dennoch halte ich derartige Optionen in der Regel für kontraproduktiv: Junge Menschen gehen erwartungsvoll und neugierig auf die Welt zu, um sie sich zu erschließen. Sie auf Gefahren aufmerksam zu machen ist notwendig, aber darf nicht die generelle Leitlinie erzieherischen Handelns sein. Ziel vor allem auch der Schule sollte es sein, Zugänge zu möglichst vielen und möglichst weiten Erfahrungsräumen zu schaffen. Und die Medien sind ein solcher Erfahrungsraum, in den hinein sich heute unvermeidlich schon Kleinkinder aufmachen (und aufmachen müssen), um etwas über sich und die Welt zu erfahren. Die Option muß also heißen: Erlernen eines kritischen, kreativen und produktiven Umgangs mit den Medien.

[>zurück](#)

1) Welt - Medien - Träume

Was sind Medien, was leisten sie? Ich will mich hier nicht auf ein definitorisches Unternehmen einlassen, sondern verwende den Begriff Medien in einem weiten und doppelten Sinn: Er bezeichnet sowohl die technischen Mittel, mit deren Hilfe kommuniziert wird (Buchdruck, Telefon, Fernsehen, CD-ROM usw.) als auch die mit Hilfe dieser Techniken verkörperten Produkte: den Roman, das Ferngespräch, die Nachrichtensendung, das On-Line-Wörterbuch). Vier Merkmale von Medien möchte ich besonders hervorheben:

a) Medien sind Schnittstellen

Jeder findet sich in einer Welt (besser: in wenigstens einer der vielen Welten) vor und muß sich nicht nur, sondern will sich in der Regel auch in ihr orientieren. Diese Welt ist in vielen Aspekten "naturhaft", auch wenn sie gesellschaftlich, juristisch, kulturell, religiös oder wie auch immer konstruiert ist, d.h. der einzelne hat nur minimale Möglichkeiten, in ihr Änderungen herbeizuführen. Sie ist mir weitgehend vorgegeben. Ich muß mich ihrer erwehren und sie erdulden, ich kann sie auf der anderen Seite für mich nutzen und erschließen. In diesem Prozeß bilden "Medien" (technisch wie inhaltlich verstanden) zentrale Schnittstellen zwischen dem einzelnen und der Gesellschaft (ihrer Traditionen, ihres Wissenstandes, ihrer Regeln, ihrer Werte), zwischen den Fragen an das Leben und den "Sinnspeichern" Kultur, Tradition, Wissenschaft usw., zwischen meiner Erfahrung und den Erfahrungen der anderen, zwischen meiner Sprache und den Sprachen der anderen.

[>zurück](#)

b) Medien sind Metaphern

Medien bilden die Wirklichkeit nicht ab, sondern sind Metaphern der Wirklichkeit. Sie stellen faktisch-empirische (das Telefonnetz, die Kabelkommunikation) und sinnstiftend-interpretierende (Geschichten der Liebe, Geschichten des Hasses) Ordnungen, Zusammenhänge und Verbindungen zwischen Menschen, Bildern, Worten und Sachverhalten her. Sie behaupten auf die unterschiedlichste Weise, daß dieses oder jenes der Fall sei. Sie setzen in Beziehung. Als Metaphern entwerfen sie Perspektiven auf das Leben, die Welt, auf Tatsachen, stellen "Sinnbilder" her.

Der Horrorfilm ist keine positivistische Abbildung von Gewalt, sondern eine ihrer Metaphern, ein "Sinnbild" des Schreckens in der Welt. Das vermeintliche Kontinuum der Wirklichkeit erweist sich als ein Kosmos von unterschiedlichsten Sinnzugängen: Die Gewalt des Actionfilms ist nicht die Gewalt der Nachrichtensendung. Sie haben miteinander zu tun, aber nicht (in aller Regel) in einem kausalen Sinn, sondern auf einer Metaebene: Die Nachrichtensendung begreift die Gewalt als Tatsache, aber versteht sie nicht. Der Actionfilm versteht die Lust an ihr, weicht aber ihrer menschenverachtenden Realität aus.

Die im Raum der Medien gegebenen Sinnzugriffe auf die Welt erzeugen jedoch nicht nur Ordnungen, sondern gleichzeitig Kontraste, Differenzen, Interferenzen zwischen unterschiedlichen, ähnlichen, sich widersprechenden, konträren und konkurrierenden Ordnungen. Diese Kontraste sind sowohl Ursache von Desorientierung als auch ein kreatives Chaos, in dem die Funken der sich stoßenden Widersprüche neue Metaphern zeugen und damit neuen Sinn.

>[zurück](#)

c) Medien sind Hyperrealitäten

Das Schlagwort von den "Virtual Realities" macht die Runde, als ob wir endgültig jeden Kontakt zur "wirklichen" Wirklichkeit verlieren würden. Aber neu daran ist allenfalls die technische Konkretisierung und optische Direktheit. Der faszinierte Spieler am Flipperautomat befindet sich in vergleichbarer Weise in einer "Hyperrealität" wie der Leser von Thomas Manns "Buddenbrooks" oder der Hifi-Freak, der sich entrückt in den Räumen und Strukturen der Brucknerschen Symphonik bewegt.

Medien sind nicht nur Wege in die Realität, sondern genauso Wege aus der Realität (aus welcher?) oder besser: in andere Realitäten. Welche Art von Realität hat das weltweite Computernetz "Internet"? Welche Realität konstruiert das Ultraschallgerät, wenn es mir ermöglicht, das Kind im Bauch meiner Frau zu sehen? Unterscheidet sich dieses Bild in seiner Herstellung (Abtastung und technische Repräsentation auf einem Monitor) von der Herstellung der Bilder des Planeten Neptun? Wäre ein farbiges Ultraschallbild ein "realeres" Bild des Embryo? In welchem Sinn ist ein Krieg am anderen Ende der Welt (ich sehe die Granateinschläge in der Tagesschau) eine Realität für mich? In welchem Sinn ist meine Freude an einem melodramatischen Film "irreal"?

Das Problem mit den Medien besteht also nicht nur darin, daß sie immer schon Konstruktionen sind, sondern daß sie als solche Realitäts- und Hyperrealitätscharakter bekommen: Der Mediennutzer vergißt ihre Fiktionalität. Barbara Duden beklagt das in ihrem Buch "Der Frauenleib als öffentlicher Ort" vehement. Aber niemand will auf die Ultraschallbilder der Kinder verzichten, nur weil sie "fiktiv" sind. Für die Eltern sind sie real. Realität und Hyperrealität sind nicht zu trennen, die "Tagesschau" ist kein Bild der Realität sondern der hyperreale Traum von einer nachvollziehbaren "Ordnung" der Geschehnisse in der Welt. Man träumt ihn, um ihn der "realen" Welt leben zu können.

>[zurück](#)

d) Medien sind Instrumente

In kirchlichen Dokumenten werden Medien als "Instrumente der sozialen Kommunikation" bezeichnet. Soziale Kommunikation herzustellen, also Menschen in Verbindung zu setzen, ist danach die zentrale Aufgabe der Medienwelt.

Aber natürlich sind Medien in weit umfassenderer Weise Instrumente. Welt ist prinzipiell nur medial, d.h. durch Vermittlung zu erfassen. Das beginnt mit dem Medium Sprache und endet beim Elektronenmikroskop, das das tödliche Virus nicht nur sichtbar macht, sondern ihm überhaupt erst eine Realität für uns verleiht. In einem bestimmten Sinn gibt es das Virus nur zusammen mit dem Mikroskop.

Medien sind Instrumente der Orientierung, aber auch des Rausches, der Konfrontation mit der Welt, aber auch der Flucht aus ihr, der Ästhetisierung des Banalen, aber auch der Zerstörung der banalen Oberfläche, der Speicherung von Daten (Bildern, Texten, Informationen), ihrer Aufbereitung und ihrer Erschließung. Der Begriff "Instrumente" betont den aktiven Aspekt: man kann und soll sich der Medien bedienen. Andererseits stehen sie immer in der Gefahr des anderen instrumentalisierenden Mißbrauchs. Wer sich ihrer bedient und zu welchem Zwecke ist auch eine Frage der finanziellen Möglichkeiten, der politischen Macht, der technischen Ressourcen, des Wissens. Rede über Medien hat daher immer auch gesellschaftliche Implikationen. Die Diskussion über das Programmangebot der Privatsender ist nicht zu führen ohne die Frage, wer, wie und zu welchem Zweck dieses Angebot ermöglicht hat und ermöglicht.

[>zurück](#)

2) The Kids are alright

Wenn die Schüler Probleme mit der Medienwelt haben, dann jedenfalls nicht mit ihrer technischen Seite. Sie wachsen in eine High-Tech-Zivilisation hinein und nehmen sie, wie sie ist. Vierjährige (lassen wählen und) telefonieren, sehen fern und schalten das Radio ein, Sechsjährige beherrschen das Medien-Repertoire einschließlich Bedienung des CD-Players, Achtjährige traktieren die Tastatur eines Computers als ob sie das schon immer machten. Mit zunehmenden Alter werden die verschiedenen Kommunikations- und Unterhaltungsmöglichkeiten gezielt zur Befriedigung unterschiedlichster Bedürfnisse und zur Bewältigung der unterschiedlichsten Probleme genutzt. Nun wird der (bedienungs)technische Aspekt der Medien in der Regel nicht problematisiert. Was problematisch scheint, sind die Medieninhalte, ihre Eigenart, ihre Menge: Ballerspiele, die Überflutung durch disparate Eindrücke, die Gleichzeitigkeit dieser Eindrücke, Gewalt, Pornographie. Was dabei regelmäßig mitschwingt, ist die Beschwörung der alten und besseren Zeiten (wo bei nie klar ist, und auch nie geklärt werden kann, ob es bei den "guten alten Zeiten" um ein Tatsache, eine verklärte Tatsache, ein Wunschbild, eine Projektion, eine Selbsttäuschung, ein pädagogisches Konstrukt oder um die Verdrängung der Wahrheit handelt). Gerne wird auch vergessen, wer sich die schöne neue Medienwelt eingerichtet hat: Die Erwachsenen, nicht die Kinder und Jugendlichen. Aber die Kinder tun, was sie schon immer taten und tun mußten: In ihrer Neugier, Weltoffenheit und Unbefangenheit eignen sie sich auch diese Welt an: So gut sie es können und zu ihren Zwecken. The Kids are alright: Ich glaube nicht, daß die "Jugend" schlechter oder besser zurecht kommt, als zu anderen Zeiten. Sie hat andere Probleme und löst sie anders, das schon. Vielleicht sollte man einige der Aufgeregtheiten in den Diskussionen etwas "cooler" sehen: Weniger über die Gefährdungen reden und mehr über die Chancen dieser Welt. Ich will versuchen, das an den Stichworten "Schnittstelle", "Metapher", "Hyperrealität" und "Instrumente" konkreter zu machen.

[>zurück](#)

a) Plug and Play - Schnittstelle Amerika

Den Stecker rein und ab geht es, so ungefähr wäre der Terminus aus der Computerwelt zu übersetzen. Seit dem Kriegsende geistert die Befürchtung durch Pädagogenköpfe, die Amerikanisierung führe zu einer völligen Überfremdung und zerstöre die europäische Kultur.

Aus der Sicht der Jugendlichen sieht das anders aus: Amerika ist die Schnittstelle, an die sich anzuschließen "In sein" garantiert. Und "In sein" ist in einem bestimmten Alter keine (zumindest nicht in erster Linie) anpasserische Haltung, sondern eine Entwicklungsnotwendigkeit. Wer nicht "dabei" ist, versäumt den Kairos seiner Jugend, denn die Auswüchse und Irrwege der eigenen Entwicklung zu korrigieren, bleibt nach 20 Zeit genug und macht das Erwachsenwerden aus.

Wenn also amerikanische Filme und amerikanische Rockmusik geliebt werden, so ist das nicht nur als Konsequenz der marktbeherrschenden Stellung der amerikanischen Medien zu verstehen, sondern auch eine Entscheidung der Jugendlichen für die Authentizität ihrer Erfahrung: Hier finden sie, was sie bewegt, hier wird in Bilder, Worte und Musik gefaßt, was sie spüren, aber nicht ausdrücken können. Sie lieben sie nicht, weil ihnen diese Filme oder diese Musik jemand aufgeschwatzt hat, sondern weil sie Leben verkörpern: Ihr Leben und ihre Welt. "Dirty Dancing", das ist Tanz, erste Liebe und Wege zu Selbstbewußtsein; "Familie Feuerstein", das ist der Blödelwitz, den man in einem bestimmten Alter zum Abbrechen lustig findet; "Alf": das ist die Schule der Schlagfertigkeit und der Coolness; "Jurassic Parc": das sind die angst- und lustvollen Abenteuer im Zeitalter der heraufdämmernden Allmacht der Genmanipulation.

Natürlich ist da jede Menge Unausgegrenztes, Unverstandenes, Klischeehaftes, Schrilles und Halbwahres in den Medien wie in den Köpfen der Mediennutzer, aber genau das stellt das Kontrastmaterial dar, an dem man eigene Erfahrungen und Einschätzungen relativieren und realistisch beurteilen lernt. Und die Moden wechseln von heute auf morgen. Wie viele Phasen macht man durch, zwischen 12 und 18? Als Junge, als Mädchen? Die Pferdepoter werden von der Wand abgehängt, durch David Hasselhoff ersetzt und der wieder durch ein Werbeplakat, die Schlager weichen und Rock oder Techno dröhnt aus den Lautsprechern. Raumschiff Enterprise weicht den Comics, die Comics den Computerspielen.

Jetzt kann man sagen: Schnittstelle Amerika, gut und schön. Aber was ist mit den anderen, den "wertvollen" Schnittstellen? Schnittstelle Klassische Musik, Schnittstelle Literatur, Schnittstelle Latein, Schnittstelle Malerei usw.?

Wenn man sich an sie anschließt, aber von dort kein Strom fließt, ist die "Inkompatibilität" durch schulische Didaktik nur sehr eingeschränkt zu beheben. Das spricht aber weder gegen die Schnittstelle selbst noch gegen den, der von dort keine Impulse empfängt: Auch Schnittstellen haben ihre Qualität, ihre Zeit, ihre Voraussetzungen an Erfahrungen, Gefühlszuständen und Verständnisfähigkeit. Vermutlich lernt man mit Sechzehn aus einer Seifenoper doch mehr über zwischenmenschliche Beziehungen als aus Goethes "Wahlverwandschaften". Mit Vierzig mag sich das umgekehrt haben.

Noch einmal anders gesagt: Medien- wie Kunstdiskussionen sind auch von den Nutzern her und nicht nur auf der Basis von Bildungsvorstellungen, Klassikbegriffen und normativen Vorgaben zu führen. Die ästhetische Qualität von Medien bleibt trotzdem ein objektives Element darin. Der Wert der Schnittstelle Popmusik oder der Schnittstelle Hölderlin ergibt sich nicht allein daraus, ob sich jemand an sie anschließt, sondern auch daraus, wer, wann und unter welchen Umständen sich mit Gewinn anschließen kann. Da sei die Behauptung gewagt, daß Hölderlin auf komplexer, perspektivereicher, rauschhaltiger ist als viele Produkte etwa der Popmusik, also mehr Anschlußmöglichkeiten bietet, aber man kann niemanden dazu zwingen, diesen Reichtum wahrzunehmen. Man kann ihn allenfalls dazu anleiten und hinführen.

Und wer Hölderlin nicht versteht? Der versteht etwas anderes und entdeckt anderes für sich. Zum Beispiel an der Schnittstelle Amerika. Nicht zu vorschnell sollte man behaupten, daß das eine besser und das andere schlechter ist.

>[zurück](#)

b) *"There's more to the picture than meets the eye"* (Neil Young)

Schnittstellen funktionieren dann, wenn sie eine Metaphorik liefern, die Leben deutet, erschließt, kommentiert, die Sehweisen schafft, verändert oder aufhebt.

Ein schlagendes Beispiel dafür sind Songzeilen aus der Popmusik. Im Abschiedsbrief von Kurt Cobain, des Sängers der Gruppe Nirvana, der sich 1994 erschöß, findet sich ein Zeile aus Neil Youngs Album "Rust never sleeps" von 1979: "It's better to burn out than to fade away". Sie stammt aus dem ersten Lied der Platte mit dem Titel "My my, hey hey (Out of the Blue)".

Nun ist der Selbstmord eines Rocksängers kein besonders erbauliches Beispiel, aber dieses Beispiel demonstriert überdeutlich die mythische Kraft und die lebensgeschichtliche Funktion von Songtexten und Rockmusik. Es ist offensichtlich, daß diese Zeile (dieser Song, diese Platte) Cobain begleitet hat wie andere ein Konfirmationspruch aus der Bibel oder eine Zeile aus einem Gedicht. Sie steht am Ende seines Lebens als Zusammenfassung und Kommentar zu seinem Leben und zu seiner Entscheidung.

Das Beispiel macht aber auch noch anderes deutlich. Es wäre Unsinn, dem Song von Neil Young eine direkte Wirkung zuzusprechen, als sei er verantwortlich für das Handeln von Cobain. Für mich beispielsweise waren die entscheidenden Zeilen aus demselben Song (aus einer Platte, die bereits für zwei Generationen zum Bezugspunkt geworden ist) immer "Rock'n'Roll is here to stay...Rock'n'Roll can never die" (und manchmal das melancholische "Out of the Blue and into the Black"). Wer auf welche Weise und zu welchem Zweck auf das metaphorische Potential von Texten, Liedern, Bildern zurückgreift, ist von einem Bündel objektiver wie subjektiver Parameter bestimmt, schematisch gesagt: Von der Qualität des Materials und der Lebenssituation des Rezipienten. Neil Young (diese Platte, dieser Song) ist für einen jungen Rock-Musiker in Amerika (1979) etwas anders als für einen Theologiestudenten in Würzburg (1979), und noch einmal etwas anderes für eine Kultfigur (1994) am Ende ihres Lebens und einen Medienpädagogen (1994) mit einem (rückwärtsgewandtem) Faible für die (eine bestimmte Art von) Rockmusik.

Aber, um beim Beispiel Rockmusik und ihrer Metaphorik zu bleiben, sie hat nicht nur die beschriebene individuelle, sondern eine kollektive, gesellschaftliche Relevanz und Funktion. "The Times they are a'changing", "Like a rolling Stone", "Blowing in the Wind": das sind Zeilen, die die Signatur einer Zeit, einer Epoche darstellen, die für eine ganze Generation eine Gegenwart erschlossen und heute eine Vergangenheit verkörpern. Über die Metaphern von Bob Dylan definierte sich eine Jugend, interpretierte ihre Zeit und schöpfte daraus ihre Visionen.

Und was hat das mit der heutigen Jugend zu tun? Es ist als Analogie zu verstehen. Ohne Zweifel haben wir als Lehrer, Pädagogen, Erwachsenenbildner nur einen analytisch-beschreibenden, allenfalls nachempfindenden Zugriff auf die Lebenswelt der "Kids". Zieht man die Linien der Analogie aus der Vergangenheit der eigenen jugendlichen Erfahrungswelt in die Gegenwart, dann muß man annehmen, daß heute andere Metaphern vergleichbare Funktion für die Jugend haben: Leben begreifen, Leben überhöhen, Leben feiern, Leben kritisieren. Welche Metaphern es heute sind, welche von ihnen mythische Kraft und Bestand haben, wer sich worauf aus welchen Gründen bezieht, ist nicht deduzierbar. Es sind Entscheidungen, Affinitäten, Vorlieben einer anderen Generation in einem anderen Leben. Wir sind in diesem Fall "on one too many mornings and a thousand miles behind". Sicher ist jedoch: Niemand kommt ohne "Metaphorik" aus, auch sie ist Brot des Lebens. Sicher ist auch: Aus der Tatsache, daß ich mich an eine bestimmte Schnittstelle nicht anschließen kann, folgt noch lange nicht, daß sie sinnlos oder wertlos ist.

[>zurück](#)

c) Wege in die Hyperrealität

Wir leben in einer Welt der Synkretismen und Eklektizismen, in einer großen Melange von Themen, Bildern, Problemen, in einem Neben- und Gegeneinander verschiedener Kulturen, in einem Supermarkt von Sinnangeboten, in einem beliebigen Zusammenhang des Unzusammenhängenden. Es ist ein Irrtum zu meinen, es gäbe "Die Realität". Für junge Menschen, (nicht nur, aber vor allem für sie), gilt es, in diesen fragmentierten und diskontinuierlichen Welten, Systemen und Subsystemen Zusammenhänge zu erkennen und Zusammenhänge herzustellen, um sich als von der Beliebigkeit der Realitäten abgegrenzt zu

erfahren. Die Suche nach Identität und Zusammenhang ist auch die Suche nach einem sinnhaften Kontinuum der Erfahrungswelt, einer "Hyperrealität", die die Elemente des nichtssagenden Alltags verbindet und überhöht. Ein Sonntag in einer Reihenhaussiedlung oder einem Wohnblock ist nicht nur ästhetisch eine Erfahrung von Ödnis und Leere. Acht Stunden auf der Autobahn sind eine Nicht-Erfahrung. Das angestrebte Naturerlebnis in den Bergen wird durch die Allgegenwart des Mülls in der Landschaft konterkariert.

Waren es früher soziale Zusammenhänge, lokale, nationale, religiöse Identifikationsangebote, die Kontinuität garantierten, sind heute vor allem Medien die Garanten einer sinnhaften, kontinuierlichen "Hyperrealität". Für Schüler stellen konkret das Fernsehen, der Walkman (= Radio, Autoradio, Kassettenrekorder, CD-Player usw.) und der Computer Wege in den Hyperraum dar:

1) Was macht die Faszination des Fernsehens aus? Es ist dasjenige Medium, das aus der Disparatheit der Welt eine sich als Programmfluß ausdrückende Kontinuität herstellt, die niemals mehr abzureißen scheint. Nicht nur alle Probleme der Welt sind im Fluß von Bild und Ton aufgehoben, sondern auch ich selbst bin es. Es gibt nichts, was nicht in das einheitliche Format der Fernsehnormen und Bildschirmrechtecke passen würde, und damit als begreifbar und einer Ordnung zugänglich erschiene. Was in der "wirklichen Wirklichkeit" nichts miteinander zu tun hat, steht plötzlich in einer formalen oder gar inhaltlichen Verbindung. Wenigstens das Fernsehen, so muß man sagen, stellt ein Zeit-, Raum- und Sinn-Kontinuum her und erfüllt so "hyperreal", was die Realität weder gesellschaftlich noch individuell mehr einlöst und auch nicht mehr einlösen kann (falls sie es je getan hat).

2) Erwachsene zeigen sich durch das Gescheppere aus den Kopfhörern von walkman-bestückten Jugendlichen regelmäßig genervt. Aber was die einen nervt, ist den anderen Lebenselixier: rettende Flucht aus dem lärmterroristischen Beschallungsraum Straßenverkehr, dem besserwiserischen Erwachsenenengelaber und der Kaufhaus-Musik-Berieselungssoße. Sinnlose Geräusche werden ersetzt durch selbstgewählte Musik, durch ein Medium, das Gefühlswerte herstellen und wiederholen kann, das Sinn ist und nicht nur auf ihn verweist. Autofahren mit der aufgedrehten Lieblingsmusik ist eine Hyperrealität: Das Frankfurter Kreuz wird zur Zauberlandschaft, die Bewegung auf der immergleichen Straße durch die immergleichen Industriegebiete zum Erlebnis.

3) Computer sind universale Maschinen. Ihr simples Grundprinzip der Ja-Nein-Entscheidung führt in die unüberschaubare Vielfalt der programmierten Welten und Wirklichkeiten. Wenn (vor allem männliche) Jugendliche Stunden vor den Bildschirmen verbringen, tauchen sie ein in Hyperrealitäten die Actionspiel, Flugsimulation oder Programmerstellung heißen können. Die Faszination dieser Welten beruht zu einem nicht geringen Teil auf ihrer Beherrschbarkeit. Den Jugendlichen die Freude daran vorzuwerfen, ist heuchlerisch. Sie verwirklichen nur im kleinen das Kontinuitätsmodell, das ihnen als allumfassend gesellschaftlich vermittelt wird. Das Programm der wissenschaftsorientierten Industriegesellschaften heißt Umbau der (naturhaften) Realität in eine in allen Elementen beherrschbare (quasi digitale) Hyperrealität.

Betrachtet man also die Mediennutzung von Jugendlichen unter dem Aspekt der Sinnstiftung, dann kann man sie als Aktivitäten verstehen, in denen es um Herstellung von Kontinuitäten geht: Fernsehnutzung als Versuch die Einheit der Wirklichkeiten herzustellen, Musiknutzung als Versuch die Einheit des Gefühls zu garantieren und Computernutzung als Versuch, allumfassende Geltung des Ursache-Wirkungszusammenhangs zu behaupten.

>[zurück](#)

d) *Hacker und Haecksen, Sprayer und andere Medienaktivisten*

Das Pentagon, Telefonzentralen oder Banken fürchten sich vor den jugendlichen Computerfreaks, denen es gelingt, in ihre allseits gesicherten Rechenzentren einzudringen und sich Zugang zu Dateien zu verschaffen, um sich Vorteile zu erschleichen oder irgendwelchen Unsinn zu stiften. Das ist nicht rechtens und kippt schnell in handfeste Kriminalität um, aber den Zeitungsläser freut es doch irgendwie, zu erfahren, daß die glatte Fassade der Macht Ritzen, Risse und unkontrollierte Eckchen hat, wo die gewitzte Jugend ansetzt, um die Überlegenheit des Geistes über die Technik zu demonstrieren. Brechen nicht auch die Sprayer, die S-Bahnen und öde Betonflächen bepinseln, eine Lanze für die Lebendigkeit des Lebens (sie brechen natürlich keine Lanzen, sondern versprühen Farbe)?

Was immer man gegen solche Aktivitäten mit guten Gründen einwenden kann: sie dokumentieren die Instrumentalisierung des Mediums Computer oder des Mediums Kunst durch Jugendliche zu ihren Zwecken. Da geht es nicht um passive Berieselung, sondern um produktive Aktivitäten mit den Mitteln der Zeit. Instrumentalisierung der Medien klingt sehr technisch, vielleicht wäre "kreativer Umgang" der bessere Ausdruck. Kinder und Jugendliche nutzen Medien unter den Aspekten Sinnstiftung, Gefühlserweiterung, Stimmungsverstärkung, Speicherung von Erlebnissen und Erfahrungen usw. und durchbrechen so die Oberflächenhaftigkeit und Glätte der technischen Mittel. Der Bezug, den sie zu Medien herstellen, erschöpft sich keinesfalls im bloßen "Konsum", der kulturkritisch immer gegen die Medien ins Feld geführt wird. Auch das, was als "passiver Konsum" beschrieben wird, stellt ja eine Instrumentalisierung etwa des Fernsehens dar, und sei es nur, um die Langeweile zu vertreiben.

Im Vorwurf des bloßen Konsums ist immer der moralische Zeigefinger des Pädagogen spürbar, der nicht verstehen will, sondern eine "Verwerflichkeit" und "Sinnlosigkeit" des Handelns oder Verhaltens unterstellt: Ihr solltet etwas Besseres mit eurer Zeit tun als fernsehschauen, Musik hören, am Computer sitzen oder Videospiele spielen. Das Argument greift nur dann, wenn es wirklich stimmt, daß "die Jugend" tendenziell kein wirkliches Interesse an ihrem Leben hat und keinen Antrieb, nach einem besseren, reicheren, erfüllenderen Leben zu suchen. Diese stillschweigende Annahme und Unterstellung bestreite ich.

Man muß die umfassende Mediennutzung gegen den pädagogischen Mainstream-Strich lesen. Kinder und Jugendliche arbeiten eben auch mit Hilfe der Medien an ihrer Identität und Weltorientierung. Wenn man ihnen nicht zugesteht, daß sie bei dieser Arbeit von sich aus Erkenntnisse gewinnen (auch darüber, was Qualität ist und was nicht, was Zeitverschwendung ist und was nicht, was ihnen schadet und was nicht), dann wird Erziehung zur Indoktrination. Sie kann immer nur eine Hilfestellung dazu sein, daß jemand die Welt und sich selbst für sich selbst begreift. Das Begreifen selbst entzieht sich ihren Einflußmöglichkeiten, was nicht nur für die Mathematik gilt, deren Gewißheit ja darin besteht, daß ein Beweis den allermeisten Menschen von sich her einleuchtet. Sie kann niemandem "beweisen", daß der Beweis stimmt, wenn der Betreffende das "Einleuchten" nicht erfährt. Ein Grundsatz, der für jede Form der Pädagogik und Unterrichtung Geltung hat.

>[zurück](#)

3) Gemeinschaftsaufgabe Medienerziehung

Unter Federführung des Instituts für Schulpädagogik und Bildungsforschung (ISB) wurde im letzten Jahr ein Arbeitskreis gebildet, wo sich unterschiedlichste Institutionen, die mit Medien und Medienpädagogik zu tun haben, zusammengefunden haben. Gearbeitet wird an einem "Gesamtkonzept der Medienpädagogik in Bayern". Der Abschnitt über die Schule ist derzeit (April 1995) noch in Arbeit.

Kein Wunder, denn im Blick auf die Schule geht es hart auf hart: Medienpessimisten gegen Pragmatiker, Computereuphoriker gegen Anhänger des klassischen Bildungsgutes, Traditionshüter gegen Progressisten usw. Trotzdem ist eines wohl allen Parteien klar: Die Schule muß sich in weit intensiverer Weise als bisher mit der Medienpädagogik beschäftigen und

Lehrplankonzepte entwickeln, die den Schülern brauchbare Orientierungen auch für die Welt der Medien liefern. Ich möchte vier Akzente setzen, die mir bei der Entwicklung solcher Richtlinien wichtig erscheinen.

[>zurück](#)

a) Einklinken ins Netz

Die Schule muß sich ins Netzwerk der Mediengesellschaft einklinken. In weit größerem Umfang als das bisher der Fall ist, muß sie Neugier auf die Welt der Medien entwickeln und Mut zum Vorläufigen, aber auch zum Scheitern entwickeln. Sie sollte zwar nie den Versuch aufgeben, "normative", d.h. bewährte und ergiebige Schnittstellen zu benennen, aber weit intensiver nach neuen Schnittstellen suchen, als das bisher der Fall ist. Wo gibt es welche Schnittstellen, in welche Welten führen welche Anschlüsse, wohin führt die Schnittstelle Literatur, wohin die Schnittstelle populäre Musik? Was passiert, wenn ich mich an Comics anstöpfele?

Prüfet alles, das Gute behaltet. Momentan sieht es eher so aus, daß man das Gute von anno dazumal her zu besitzen glaubt und gar nicht versucht, das Neue zu prüfen. Die Befürchtung von Leuten wie Klaus Haefner, dem Bremer Informatiker, daß die Schule über kurz oder lang "dereguliert" werden könnte, d.h. daß genuin schulische Aufgaben außerhalb der Schule bearbeitet werden, muß ernst genommen werden.

Zwar steckt die Multimedia-Welt trotz großen Werbegetöses der Industrie noch in den Anfängen, aber es ist abzusehen, daß Schüler die Schule zunehmend als ein informelles System erleben, das zu langsam, veraltet und unflexibel ist. Vieles, was sie wissen wollen, können sie außerhalb der Schule schneller, genauer, selbstbestimmter und lustbetonter erfahren oder sich aneignen.

Es sei die Behauptung gewagt, daß auf die gesellschaftlichen Entwicklungen über Lehrplanrevisionen nicht mehr angemessen reagiert werden kann, sondern nur über ein völlig neues Schulkonzept. Entscheidende Veränderungen sind heute nicht nur im Bereich der Werte und Wissens-Inhalte zu finden, sondern sie sind auch struktureller Natur. In seiner gegenwärtigen Gestalt muß das System Schule scheitern, weil es überfordert ist. Einige Gründe dafür sind:

- Homogene Milieus, wo noch vorhanden, zerfallen zusehends; die Schule kann nicht mehr darauf vertrauen, daß bestimmte Wertvorstellungen und Handlungsorientierungen (traditioneller, religiöser, schichtspezifischer Natur) als weithin selbstverständlich akzeptiert werden.

- Die Schule kann nicht mehr wie früher auf die normierende Kraft des Erziehungssystems Familie bauen. Die zunehmende Vielfalt von unterschiedlichen "Erziehungskonstellationen" führt einerseits dazu, daß Erziehungsaufgaben der Familie in die Schule abwandern (was durchaus auch als Verlust von Erziehungsautorität der Eltern und Erziehungsberechtigten betrachtet werden kann), und andererseits diese negative Entwicklung ins "Positive" gewendet als Forderung der Eltern auf einer anderen Ebene ebenfalls auf die Schule zuläuft. Man erwartet von der Schule die Lösung von Problemen, die dort nicht entstanden sind.

- Die Entwicklung zur multikulturellen Gesellschaft (was zunächst nur heißt, daß die unterschiedlichsten kulturellen Traditionen nebeneinander existieren) führt dazu, daß die Schule mit einer Vielzahl von Sprachen, Mentalitäten, ethischen Vorgaben usw. konfrontiert wird, die unter Umständen zu fundamentalen Konflikten mit dem eigenen Bildungskanon führen.

- Der Ausbau der Informationsgesellschaft bewirkt, daß es neben der Schule eine Vielzahl weiterer "Erzieher" gibt, die, ob man das begrüßt oder nicht, Wissen und Werte vermitteln und zu schulischen Konzepten konforme oder eben auch konträre, kritische, relativierende Lebenskonzepte vertreten.

[>zurück](#)

b) Lesen lernen - Zweisprachigkeit

Zweifellos ist die Schule in der Praxis nicht mehr so textorientiert, wie das früher der Fall gewesen ist. Overheadprojektoren sind Standard, Film und Video haben zumindest Fuß gefaßt, der Computer ist als Arbeitsgerät auf dem Vormarsch. Dennoch scheint es so, daß eine grundsätzliche Auseinandersetzung mit der Sprache der Medien nicht stattfindet. Deshalb auch das Gemeinschaftsprojekt Medienerziehung. Bei Diskussionen mit Lehrern aber auch mit Verantwortlichen des Instituts für Schulpädagogik und Bildungsforschung sind jedoch zwei Denkmuster sofort präsent:

1) Schriftkultur steht höher als Bildkultur. Dabei wird meist übersehen, daß die audiovisuellen Medien keineswegs "sprachlose" oder reine "Bild"-Medien sind, sondern in der Regel Sprache und Bild aufeinander beziehen und das eine durch das andere kommentiert wird.

2) Es bestehen feste Vorstellungen, was gut, wahr oder falsch ist. Die sogenannte "Hochkultur" wird gegen die populäre Kultur (was immer heißt: Das Triviale, Schlechte, Minderwertige, Schädliche) ausgespielt.

Vielleicht läßt sich diese Fixiertheit und Voreingenommenheit an einem Bild erläutern. Die Manie des vergangenen Sommers war das "Magische Auge". Niemand, der nicht mit starrem Blick vor sich wiederholenden Mustern stand, um endlich des versprochenen dreidimensionalen Erlebnisses teilhaftig zu werden.

Diese Illusionsbilder scheinen mir eine schöne Metapher für unsere Problematik: Sie haben eine Oberfläche, die durchaus "lesbar" sein kann, weil sie parallele Reihen von Fischen, Kugeln, Pflanzen oder anderen Dingen darstellen. Das ist die Ebene der "Schrift- oder Hochkultur". Die Schule alphabetisiert für diese erste Ebene, indem sie Schreiben und Lesen beibringt, d.h. die Fähigkeit vermittelt, Fische, Kugeln und Pflanzen zu erkennen. Sie weigert sich jedoch, einen erweiterten, d.h. "mehrdimensionalen Textbegriff" zu akzeptieren, der andere Ebenen wahrnimmt und interpretiert. Deshalb kann sie die Zeichen und Texte der Medienwelt nur als Störung, undurchschaubares Dickicht oder wirres Puzzle interpretieren, nicht jedoch als ebenfalls sinnvollen, nämlich "dreidimensionalen" Text.

Der Prozeß des "Lesenlernens" muß deshalb in Zukunft auf einen "erweiterten Text" bezogen sein und eine Zwei- oder Mehrsprachigkeit vermitteln, die es erlaubt, Texte aller Art, also auch Medientexte (Filme, Bilder, Animationen usw.), angemessen zu lesen. Zunehmend wird es aber auch eine Thema sein, solche Medientexte selbst zu "schreiben" (Jeder Besitzer einer Videokamera arbeitet mit der "Schrift" einer anderen Sprache). Wenn man meint, ein Gewaltfilm rufe vor allem Gewalt hervor, liest man nur eine Dimension des Films.

Einer "Medienalphabetisierung" darf es daher nicht allein darum gehen, die Medien aufklärerisch zu hinterfragen und zu kritisieren, sondern sie muß aktive Medienkompetenz vermitteln. Diese Kompetenz bestünde auch in der Fähigkeit zu übersetzen: Den Sinn einer Sprache mit den Mitteln einer anderen Sprache zu erschließen. Es sollte dann nicht mehr darum gehen, daß etwa ein Roman besser als seine Verfilmung sei, sondern man würde daran arbeiten, Möglichkeiten, Mittel und Grenzen der jeweiligen "Texte" zu verstehen und sie als sich ergänzende, aufeinander beziehbare, aber prinzipiell gleichwertige Ausdrucksformen betrachten.

[>zurück](#)

c) Sowohl als auch - Mehrwertigkeit und Vieldimensionalität

Formale Logik und eindimensionale Welten verleihen ein Gefühl der Sicherheit. Wenn a, dann b. Dieses ist wahr, jenes ist falsch. Das eine ist wissenschaftlich, das andere ist unwissenschaftlich. Das hier ist objektiv so, das andere ist bloß eine subjektive Meinung.

Aber die Welt ist nicht so. Wie nie zuvor haben wir heute ein Bewußtsein von der Vieldimensionalität der Wirklichkeit, von der Mehrwertigkeit jedes Dings, jeder Aussage und jedes Bildes. Das Medienensemble, in dem wir leben, führt uns diese Tatsache in jedem Moment vor Augen. Wir erleben Wirklichkeit fragmentarisch, als Chaos, als Gesamtheit des Zusammenhanglosen.

Für die Schule ist diese Zersplitterung der Welt-, Wirklichkeits- und Selbstwahrnehmung ein fundamentales Problem. Sie hat den Anspruch, Orientierungen zu geben, vermag es aber nur noch, indem sie die Welt verkleinert und zurechtstutzt, Zusammenhang und Ordnung behauptet, wo Fragmentarität und Widersprüchlichkeit erlebt werden. Ganze Universen werden zu durchdidaktisierten Konzentraten, komplexeste Zusammenhänge zu abfragbaren Spiegelstrichaufzählungen und wundersam übersichtlichen Tafelbildern: Reduktion von Komplexität bis zur Unverständlichkeit.

Den Anspruch, Orientierungen zu geben, kann und darf die Schule nicht aufgeben. Aber sie muß von dem Glauben Abschied nehmen, objektivierbares und systematisierbares Wissen sei die entscheidende Orientierung. Ihre Zielsetzungen und Inhalte müssen fundamentaler, formaler, handlungsorientierter und gegenwartsbezogener werden.

- Sie müssen fundamentaler werden, weil bei rasant anwachsenden Wissensbeständen auf allen Ebenen der Schule die Aufgabe zukommt, nicht mehr nur Wissen, sondern vor allem Methoden zum Auffinden und Erschließen von Wissen, sowie Bewertungskriterien für das jeweils zugängliche Wissen zu vermitteln. - Sie müssen formaler werden, weil die Welten, in denen die Schüler außerhalb der Schule leben, immer größere Verschiedenheit zeigen. Es wird weniger darauf ankommen, Inhalte und Wertvorstellungen zu übermitteln, wichtiger wird es sein, Orte zu definieren, an denen die unterschiedlichen Welten kommunizieren, um Gemeinsamkeiten überhaupt erst zu erarbeiten: Welche Inhalte sind wichtig? Nach welchen Regeln gehen wir miteinander um? Welche Werte sind trotz und wegen der Unterschiedlichkeit von Bedeutung?

- Sie müssen handlungsorientierter werden, weil die platonische und idealistische Vorstellung von einer vorgegebenen Welt der Ideen und Wahrheiten, auf deren Erkenntnis es wesentlich ankomme, von prozeßorientierten Denkweisen abgelöst wurde. Nicht die Wahrheit überhaupt steht im Vordergrund, sondern die Frage nach Handlungsweisen, die in den Umbrüchen der Gegenwart Freiräume, Humanität, das jeweils Bessere ermöglichen. Das ist nicht "bloßer" Pragmatismus, sondern ein Erfahrungs- und Erkenntnisprozeß, aus dem neue Traditionen erwachsen können.

- Sie müssen gegenwartsbezogener, gesellschaftsorientierter und schülerbezogener werden. Es gibt ganze Wirklichkeitsdimensionen, die in der Schule nicht oder nur rudimentär repräsentiert sind. Die Medienwelt ist eine davon. Ähnliches gilt für die Welt der Wirtschaft, der Institutionen oder der Kunst. Wo stehen Themen wie Gesprächsführung, Konfliktlösungsstrategien, Gruppendynamik auf dem Plan? Es geht nicht darum, den Wert von (althergebrachten, bewährten) Bildungsgütern zu bestreiten, es geht eher darum, sie richtig zu gewichten und um eine ganze Reihe von neuen Lernzielen zu ergänzen.

[>zurück](#)

d) Realzeit, Museale Zeit, Lebenszeit

Es sind zwei Extreme, die in unterschiedlicher Perspektive ein gegenwärtiges Problem beleuchten. Während des Golfkrieges war viel von "Realzeit" die Rede: Die anfliegende Rakete überträgt ihren eigenen Anflug mit minimalster Zeitversetzung bis zum Aufschlag im Ziel auf die Kontrollmonitore. Als Wirklichkeit erscheint so das, was "direkt", "live" abgebildet wird. Als real wird nur der Prozeß an sich erfahren, ein elektronisches Nunc stans: Welt der Medien.

Die Gegenbewegung heißt Musealisierung: Ausstellungen und Museen erfreuen sich größter Beliebtheit: Man glaubt zu betrachten, was wirklich Geltung und Bestand hat. Hier ist es gesammelt, hier wird es bewahrt und gehörtet, ein zeitloser, virtuell ewiger Raum. "Realzeit" ist

Gegenwart an sich, Zeit, die sich unreflektiert im Vollzug erschöpft. Die "Museale Zeit" ist Vergangenheit an sich, die sich in der Reflexion erschöpft, ebenfalls ein Nunc stans: Welt der Schrift.

Das Problem, das durch die beiden Extreme beleuchtet wird, ist die Frage nach Orientierung in der Zeit, eine zentrale Frage für jedes Konzept von Schule. Lebt Schule "Realzeit", bildet sie nur das jeweils Aktuelle ab und unterliegt den Schwankungen der Moden, des Zeitgeistes, der Tendenzen. Lebt Schule "Museale Zeit", dann wird sie zur erstarrten Bildungsmaschinerie, zum drögen Hort des vermeintlich Immergültigen, zur Zwingburg des Geistes. Beide Orientierungen verkörpern aber nicht nur Gefahren, sondern ebenso Chancen. Sich der "Realzeit" anzunähern bedeutet, am Puls der Zeit zu sein, sich dort zu befinden, wo Schüler wirklich sind. Die "Museale Zeit" akzentuieren heißt auch, dem Geltung zu verschaffen, was sich wirklich bewährt hat. Schule verfügt über die Lebenszeit von Schülern. Schüler tendieren zur "Realzeit", das System Schule zur "Musealen Zeit". Ein Entweder - Oder kann nicht die Lösung sein. Es geht um den gegenseitigen Bezug: "Realzeit" muß im Licht der "Musealen Zeit" interpretiert und erschlossen werden. Umgekehrt muß sich die "Museale Zeit" an der "Realzeit" messen lassen und ihr standhalten.

Rückt die Schule den Pol zu stark an die Realzeit, vergeudet sie Lebenszeit der Schüler, weil sie ihnen nicht mehr mitteilt, als die Tatsache, daß die Zeit vergeht: Ihre Zeit bleibt leer. Nähert sie sich zu sehr der musealen Zeit, ist ihre Botschaft, daß das wirkliche Leben bereits vergangen ist. Auch so bleibt die aktuelle Zeit der Schüler leer. Sie scheint erst dann Bedeutung bekommen zu können, wenn sie vergangen ist.

Ziel jeder Form von Erziehung kann jedoch nur sein, Lebenszeit als Fülle der Zeit zu erschließen. Sie soll die Fähigkeit schulen, den eigenen Kairos zu erkennen und wahrzunehmen. Das kann sie nur, wenn ihr zentrales Interesse nicht Dokumentation, sondern Erschließung von Leben ist. Und Leben ist heute nicht nur, aber auch, und das in zunehmendem Maße, ein über Medien vermitteltes, erschlossenes, begriffenes, gespiegeltes, verstandenes und verwirrtes Leben.

Wenn die Schule daher die Welt der Medien nicht prinzipiell als Quelle von Lebensorientierungen in den Blick nimmt und als wichtigen, wenn nicht den wichtigsten Text der Gegenwart begreift, wird sie weiter an Autorität verlieren, sowohl für die Schüler, als auch für die Gesellschaft überhaupt. Ihre entscheidende Herausforderung heute ist es, die Gegenwart der Schüler zu erreichen, ohne ihren Erziehungsanspruch zu verraten. Auch wenn man nicht wie Haefner einen "homo sapiens informaticus" heraufdämmern sehen muß, ist doch absehbar, daß restaurative Rückwendungen keine Chance haben werden. An der Rasanz, Unerhörtheit und Unaufhaltsamkeit der Entwicklung besteht kein Zweifel. Die guten alten Zeiten, wenn es sie je gegeben hat, wird es nicht mehr geben. Aber wer sagt, daß nicht auch die Gegenwart ihre guten Seiten hat?

4) Literatur

Duden, Barbara: Der Frauenleib als öffentlicher Ort. Vom Mißbrauch des Begriffs Leben. München 1984.

Dylan, Bob: Songtexte 1962 - 1985. Frankfurt 1994.

Haefner, Klaus: Mensch und Computer im Jahr 2000. Ökonomie und Politik für eine human computerisierte Gesellschaft. Basel, Boston und Stuttgart 1984.

Theweleit, Klaus: Buch der König. Bd. 1 und 2. Frankfurt a.M. 1988 und 1994.

Theweleit, Klaus: Das Land, das Ausland heißt. München 1995.

Wörther, Matthias: Vom Reichtum der Medien. Theologische Überlegungen - Praktische Folgerungen. Würzburg 1993.

[> zurück](#)