

BEGEGNUNG UND GESPRÄCH

ÖKUMENISCHE
BEITRÄGE
ZU ERZIEHUNG
UND
UNTERRICHT

Nr. 117

Juli 1998



Leben
auf der
Titanic

Identifikationen im
Raum der Medien



„Wenn ich so wäre wie ...“ Über Idole, Medien und Jugendkultur

Manche Ereignisse führen blitzartig einen Zustand herbei, in dem sozusagen die „ganze Welt“ eins wird. Die üblichen Grenzen scheinen aufgehoben, eine intensive und freundlich getönte Wahrnehmung der anderen Menschen führt zu Gemeinschaftserlebnissen überraschender und besonderer Art, in denen die Ich-Grenzen aufgehoben und die Kontrolle des Ich für eine Weile nicht mehr zu gelten scheinen. Der Tod von Lady Diana Spencer war so ein Ereignis, oder auch die Tage unmittelbar nach der Öffnung der Grenzen 1989. Im Kleinen ruft Verliebtheit solche Zustände hervor, aber auch inszenierte Ereignisse, u.U. ein Kinofilm, ein Konzert, ein Sportereignis oder andere Umstände, die das ganze Gemüt erfassen –

diese Gesellschaft ist voll von Angeboten, die einen Kick besonderer Art versprechen.

Weil derartige Gipfelerfahrungen so angenehm sind, suchen Menschen sie sich immer wieder zu verschaffen. Gleichzeitig waltet – besonders bei denen, die diese Vorlieben nicht teilen – großes Unbehagen, daß man sich darin verlieren könnte. Denn soviel ist sicher: ohne ein gewisses Maß an Einlassung kommt es zu keiner Begegnung, zu keinem Erlebnis, zu keiner Verschmelzung. Und die beängstigende Kehrseite des gewünschten Kicks könnte die Sucht sein. Tatsächlich gibt es für jede konstruktive und angenehme Tätigkeit die Variante der Sucht: Arbeitssucht, Kaufsucht, Sexsucht usw., und inzwischen sogar schon Internet-Sucht.

Aber Erziehung kann nicht von der Negativseite ausgehen, sie kann nicht bewahren, sondern muß befähigen. In „Ronja, die Räubertochter“ gibt es eine Schlüsselszene; Ronja möchte die sichere Burg verlassen, der Mutter gefällt das gar nicht. So mahnt sie „Hüte dich vor den Gefahren“ – und die unschlagbar richtige Antwort lautet: „Wie kann ich mich vor den Gefahren hüten, wenn ich sie nicht kenne?“

Zutreffender gilt die Sorge nicht dem Umstand, daß man sich selbst, sondern daß die anderen sich verlieren könnten – denn das eigene Tun erscheint in aller Regel gerechtfertigt, vernünftig, kontrolliert. Insbesondere Jugendliche mit ihren Freizeit- und Medienaktivitäten werden

wohl in jeder Generation aufs Neue argwöhnisch beobachtet: das kann doch nichts sein, das ist doch nichts, führt zu nichts! Es gilt zu sehen, wie ähnlich die Jugendkultur und ihre Ausformungen den Werten, Vorlieben und Modellen sind, die auch sonst in der Gesellschaft gelten. Es gilt zu akzeptieren, daß Jugendliche mehr denn je auf sich gestellt sind und tatsächlich ihre eigenen Erfahrungen machen und ihre Wege finden müssen – die Lösungen der Alten haben sehr begrenzten Orientierungswert. Und es gilt, erst einmal genau hinzuschauen. Der Mangel an Vertrauen gegenüber Jugendlichen könnte sich letztlich als ein Mangel von Erwachsenen in die Fähigkeit erweisen, ihrem eigenen Lebensmodell positive Ausstrahlung zuzutrauen. Und die Medien oder andere Angebote „schuldig zu sprechen“ wäre in etwa so, als ob man den Spiegel verantwortlich macht, wenn man mit dem nicht einverstanden ist, was er zeigt.

In den Vorüberlegungen zu dieser Beilage entstand sehr schnell ein MindMap mit dem ganzen Spektrum von Jugendkultur. Aber wenn Zeit und Platz begrenzt sind, muß man sich bescheiden und entscheiden. So kam es dazu, daß drei Autoren je auf ihre Weise drei Teilbereiche skizzieren – fast schon ein Symbol für die Vielfältigkeit und für die Uneinheitlichkeit des Themas. Die Darstellungen mögen verschieden und nicht auf eine Linie zu bringen sein, der Blick auf die Phänomene ist es gleichwohl.

Leben auf der Titanic

Identifikationen im Raum der Medien

Matthias Wörther

Es besteht in der öffentlichen Meinung Einigkeit darüber, daß Medien wirken: sie beeinflussen die Wahrnehmungen, sie bestimmen mit, was wir für wirklich halten und sie setzen Themen, mit denen die Menschen sich beschäftigen. Kontroversen gibt es dagegen unter Jugendschützern, Medienwissenschaftlern, Politikern und Pädagogen darüber, wie dieser Einfluß zu beurteilen ist. Für die einen geht in der Flut der Medieneindrücke der Bezug zur Wirklichkeit verloren, während die anderen in der Mediengesellschaft einen Raum sehen, in dem man sich auf ganz neue und individuelle Weise selbst ausdrücken und verwirklichen kann.

Im Mittelpunkt der Debatten über Medieneinflüsse steht in aller Regel die Frage nach deren Wirkung auf Kinder und Jugendliche, weil man sie als besonders gefährdet und am wenigsten kompetent betrachtet.

Das ist, wie Untersuchungen belegen, zumindest eine Simplifizierung, wenn nicht sogar eine Fehleinschätzung. Geht man davon aus, daß Medien immer für jemanden existieren und nicht an sich, dann kommt die Mediennutzung in den Blick. Wir, Kinder, Jugendliche, Erwachsene, machen etwas mit den Medien und setzen sie in Beziehung zum Lebensalltag und zum eigenem Lebensentwurf. In dieser Perspektive erweist sich die Medienge-

sellschaft gerade für Kinder und Jugendliche auch als ein Raum der positiven Identifikation mit angebotenen Sinnelementen. Sie sind nicht wehrlose Opfer einer Manipulation durch Medien und Werbung, sondern sie machen etwas mit den Eindrücken, denen sie begegnen. Sie entwickeln eigene Medienkompetenz. Was heißt das konkret?

Der Film Titanic hat einen ungeheuren Erfolg. Verantwortlich dafür sind zahlreiche vom Film unabhängige Faktoren, die vom nie erlahmten Interesse am Schiff Titanic über dessen 'endzeitliches' Schicksal („Wir befinden uns auf einem sinkenden Schiff“) bis zu seiner symbolischen Dimension („menschliche Hybris“) reichen. Der Film selbst trägt durch eine gekonnt erzählte melodramatische Liebesgeschichte, interessante Schauspieler, grandiose visuelle Effekte und eine gefühlsbetonte Musik seinerseits zur Erweiterung der Identifikationsmöglichkeiten bei, die ganz unterschiedlicher Art sein können. Wenn in der folgenden Überlegung die Gruppe der etwa zwölfjährigen Mädchen im Mittelpunkt steht, dann deshalb, weil an ihnen exemplarisch sichtbar wird, was Mediennutzung und Medienkompetenz von Jugendlichen heißt.

Diese Gruppe der Mädchen ist von dem Film durchgehend begeistert. Es ist offensichtlich, warum gerade die Titanic und warum gerade Leonardo DiCaprio der Gefühlslage dieser Altersgruppe so kongenial entsprechen. Während die gleichaltrigen

Jungen sich 'cool' gerieren und ihre dann doch vorhandene Emotionalität hinter Fachgesimpel über die Spezialeffekte verbergen, stellen die Mädchen offen den Bezug zu ihren Lebensthemen her. Die Titanic handelt von ihren Hoffnungen, Sehnsüchten und Selbsteinschätzungen, von den Jungen, der Liebe und dem Leben überhaupt.

Aber handelt die Titanic nicht auf seichte, sentimentale und unglaubwürdige Weise vom Leben? Gibt es nicht bessere Vorbilder als einen schönen und immer positiven jungen Mann, der auch noch im Untergang bei Laune bleibt? Ja und nein. Ja, weil die Titanic Kino ist und damit ein Traum vom Leben. Und nein, weil die Titanic Kino ist und damit nur ein einziger Aspekt des Lebens. Die Identifikationen, die zwölfjährige Mädchen in diesem Film herstellen, sind nicht absolut, wie es das Klischee von Medienwirkung will, sondern relativ, prozeßhaft, vorläufig. Die Mädchen verhalten sich zu dem Film, wie es die Raster der Entwicklungspsychologie erwarten lassen, also typisch, aber sie verhalten sich auch als sie selbst dazu, d.h. ganz individuell.



Das ist der entscheidende Punkt. Die Mädchen unterliegen nicht in erster Linie den Manipulationen der Werbeindustrie oder einer monokausalen Filmwirkung, sondern sie zeigen aktives Medienhandeln. Aus der Diskrepanz zwischen den Identifikationen, die ein solcher Film anbietet, und den zahlreichen Identifikationsangeboten der übrigen Realität ergeben sich für sie Erkenntnisse darüber, wer sie sind, wer sie werden wollen und wer sie werden können. In zwei, drei, vier Jahren, wenn die Titanic zur schönen Mediene Erinnerung geworden ist, wird sie mitsamt Leonardo DiCaprio einen ganz anderen, 'realistischeren' Platz im Entwurf des eigenen Lebens gefunden haben. Es ist ein großer Irrtum zu meinen, dann hätten sie sich ja auch gleich mit einem 'vernünftigen' Vorbild identifizieren können. Ohne die (vorläufigen, experimentellen, auch irrtümlichen) Identifikations-, Relativierungs- und Distanzierungsprozesse, die eben auch durch Medien initiiert werden, bleibt der geforderte Realismus und gewünschte Bezug zur 'primären Wirklichkeit' nur ein Postulat. Denn auch Träume sind Wirklichkeit. Gerade ihre Unangemessenheit macht ihren Erkenntniswert aus. Die Überlegungen zur 'Nutzung' des Films

Titanic ließen sich nun auf zahlreiche andere Gruppen von Filmbesuchern und -besucherinnen übertragen, denn schließlich haben ihn sich nicht nur die zwölfjährigen Mädchen angeschaut. Ebenso ließen sie sich an zahlreichen anderen Medienbeispielen (Filmen, Fernsehserien usw.) überprüfen. In jedem Fall würde man zu der Erkenntnis kommen, daß Medienereignisse einen ganzen Fächer von Identifikationsangeboten bieten, die mit dem Begriff 'Wirkung' nur unzulänglich beschrieben sind. Auch die zwölfjährigen Jungen, die zwanzigjährigen Frauen, die dreißigjährigen Männer und die vierzigjährigen Frauen mit diesem oder jenem Hintergrund haben sich den Film angeschaut und stellen ihre je eigenen Bezüge her, die von unterschiedlichster Art sein können. Öffnet man sich für die Identifikationsprozesse, die dabei stattfinden, und nimmt man sie unvoreingenommen wahr, dann bekommt die Rede von den 'Patchwork-Identitäten' oder vom 'Herstellen individuellen Sinns' eine positive Bedeutung. Eine Beschäftigung mit diesen Prozessen ist Voraussetzung dafür, daß man in pädagogischen, schulischen und katechetischen Horizonten mit der Vorläufigkeit und der Fragmentarität von Identitäten umgehen und von der eigenen Position aus zum Patchwork der Gegenwart beitragen kann. Wie gesagt: Leonardo DiCaprio wird nicht der einzige Bezugspunkt bleiben, der zum Entwurf des eigenen Lebens beitragen kann.

Teilhabe und Vereinigung: Fans und ihre Idole

Klaus Hinkelmann

Verrückte Welt: Eine Mädchen-Gruppe geht im Streit auseinander, und Scharen von Mädchen nehmen aufgewühlt Anteil daran als sei das eine Katastrophe. Die Rede ist von „Tic Tac Toe“. Es ist die Katastrophe. Die „Welt“ ist aus den Fugen, im Sinne des Wortes verrückt, die eigene Gefühlsbalance ebenso: Identifikation, Abgrenzung und Ablösung, eine Zeit der entwicklungsbedingten Identitätskrise, des Ausprobierens und Verwerfens – Jugendzeit, Pubertät – notwendige Erfahrungen eben.

Erwachsene: nur

Unverständnis und Abwehr?

Die Dinge so „abgeklärt“ zu sehen, ist ganz klar die Sicht eines Erwachsenen, den das nicht mehr berührt.

Es gibt Hinweise darauf, warum es Erwachsenen so schwerfällt, Phänomene der Jugendkultur zu akzeptieren. Forscher haben in einer Studie über die Vorlieben Jugendlicher für Serien herausgefunden, daß sich zwischen 12 und 14 Jahren ein markanter Wechsel vollzieht: was man „gestern noch“ mit Begeisterung verfolgt hat, wird „heute“ regelrecht verachtet und denunziert: Kinderkram. M.a.W. es ist offenbar nicht damit getan, sich anderen Themen und Gestaltungsformen zuzuwenden; vielmehr scheint es notwendig zu diskriminieren, was man hinter sich läßt. Diskriminierung bedeutet eben dies: sich abgrenzen, sich



unterscheiden. Horst Brück¹ be- greift das Erwachsensein gera- dez u als einen Zustand, in dem durch Erziehung, Sozialisation, Entwicklung mühsam genug Schutzwälle gegen die Kindlich- keit aufgebaut worden sind. Aber Reste eigener verbliebener Kindlichkeit bleiben im Erwach- senen unterschwellig ansprech- bar. Und deswegen können Er- wachsene ziemlich rigoros ab- wehren und abwerten, wo sie wirklicher Kindlichkeit begegnen.

Erwachsene können so wenig hinter ihre Entwicklung zurück wie Jugendliche nicht ihrer vor- greifen bzw. voraus leben kön- nen. Ein Handicap mag das sein, aber der Graben ist zu über- brücken: es gibt Wege zu eigenen Erinnerungen, man kann beob- achten, mit eigenen und frem- den Kindern kommunizieren. Ei- gene Kinder geben hervorragend Anschauung.

Normalität ist eine Fiktion

Tic Tac Toe ist nur das jüngste Beispiel; ob ihr Ende zu so hefti- gen Reaktionen führt, hängt vom Maß der Begeisterung und Identifikation ab. Bei meiner Tochter rangiert(e) Tic Tac Toe nur auf Platz Zwei, sie hat alles Erreichbare verfolgt, und das war es dann. Sie rechnet sich eher zu den Fans der Kelly-Fa- mily: sie hört unentwegt ihre CDs; sie fährt zu jeder erreich- baren Veranstaltung, hat einen Ordner angelegt über die Fami- lie; mit großer Ausdauer schaut sie immer wieder ihre Videos an. In Kleidung und Aussehen orien- tiert sie sich an Familienmitglie-

Quix und ähnliche Geräte sind in der Lage, kurze Nachrichten auf einem Display anzu- zeigen.

Die Nachricht „Hausboot sinkt!“ muß mit der Jugendkultur zu tun haben. Daß die Kelly-Family ein Hausboot hat (und daß es gesunken war), setzt schon differenziertes Wissen voraus. Für Fans eine dramatische Geschichte, auf die Quix zurückgreift und greifen kann, alle anderen lesen – wenn überhaupt – so etwas unter „Vermischte Nachrichten“.



Das Gerät Quix bietet in Verbindung mit BRAVO ein Verfahren, Kurznachrichten aus der Szene zu empfangen oder abzurufen. Oder appellativ: Du brauchst Quix, um up to date zu sein.

Die Firma Miniruf/Quix hatte diese Werbung 1997 auf Plakatafeln und in Illustrierten geschaltet.

dern der Kelly-Family. Bravo-TV ist sonntags ein Muß.

Vermutlich ist sie ein normaler, gemäßigter Fan, „wirkliche Fans“ würden ihr bestreiten „da- zuzugehören“. Fans sind sich un- tereinander nicht immer grün, es gibt Rechthaberei und Dogma- tismus aus dem Bemühen, sich abzugrenzen und zu unterschei- den.

Was macht nun die Faszination aus?

Ganz vordergründig – und von außen – wird man die Musik der Kellys wohl als ziemlich harmo- nisch beschreiben können; dem- gegenüber geben sich Songs von Tic Tac Toe eher aufmüpfig: Leck mich am A.. .

Musik hört man nicht „einfach so“. Musik dient dazu, Stimmun- gen zum Ausdruck zu bringen, oder sich hinein zu begeben. Für Jugendliche ist Musikhören eine außerordentlich bedeutsame Tätigkeit, der sie auch viel Zeit widmen – keine neue Erkenntnis.

Jugendliche differenzieren sich gerne durch ihren Musikge- schmack, die Vorliebe für eine bestimmte Musik begründet in- formell Gemeinschaften unter Jugendlichen, die auch durch modische Attribute bekundet wird – und grenzt gegenüber den anderen ab. Die Abgrenzung gilt auch der Welt der Erwachsenen²; Lebensperspektiven von Ju- gendlichen sind notwendig ge- prägt von einem „weg von“, be- tont Stefan Aufenanger³.

Märchenhafte Existenzen

Die Kelly-Familie zeigt geradezu märchenhafte Züge (die Tic-Tac- Toe-Mädchen nicht weniger, aber anders/andere); das Thema Großfamilie: allein dieses Wort- bild ruft schon archaische Mu- ster auf. Mindestens so wichtig ist die Inszenierung der Ge- schwistergemeinschaft. Im Kino lösen sich oft Menschen aus ihren natürlichen Familien und suchen neue, frei gewählte Be- ziehungen – genau das ist die

Aufgabe von Jugendlichen; die Fan-Familie erlaubt solche virtuellen „Beziehungen“ noch viel mehr als das Kino. Und so paradox das ist: dadurch, daß der Star sich der wirklichen Berührung entzieht, tatsächlich entrückt ist, heizt er die Sehnsüchte nach Teilhabe und Vereinigung noch mehr an.

Und das vagabundierende Leben der Kellys! Hausboot, Planwagen, Irland, Amerika, Spanien, Auftritt im Zelt (bis vor kurzem⁴) – alles märchenhaft. Der Aufstieg aus kleinen Verhältnissen, Glück, Tüchtigkeit, der Mythos des Erfolges. Das sind Chiffren von Ungebundenheit, Abenteuer, grenzenlosem Leben – Gegenwelten, so real und fantastisch zugleich wie die Aussicht auf den Haupttreffer in der Klassenlotterie.

Projektionsflächen für eigene Sehnsüchte

Kein Wunder, wenn Fans, die wahren Fans, in einer solchen Gruppe die ideale Projektionsfläche für Träume vom „anderen Leben“ entdecken. Äußerungen von Fans⁵ halten überhaupt nicht hinter dem Berg, daß die Fans in der Kelly-Familie Heil und Hoffnung sehen. Vermutete Wärme und Nähe dort gegen die Kälte der Welt. Idealisierungen sind Bestandteil der jugendlichen Entwicklung. Gleichzeitig läßt man sich von außen nicht gerne in Frage stellen, auch wenn Fans intern sehr wohl zu differenzieren vermögen, denn die ungeschiedene Identifikation ist Jugendlichen in diesem Alter auch nicht mehr möglich –

zurück in die Kindheit können sie nicht.

Quasi religiöse Inbrunst

Fans sind Gläubige; Fan zu sein bedeutet, eine Gegenwelt zur realen, defizitären zu entwerfen, zu inszenieren, zu leben. Das Wort Fan, Fanatiker leitet sich ab von dem Stamm fanum, d.h. Heiligtum, Tempel. Ein Fan(atiker) ist eigentlich ein Mensch in religiöser Verzückerung. Tatsächlich fällt einem leicht religiöses Vokabular ein, wenn man gewahr wird, wie Fans die Orte der Stars aufsuchen, wie sie scheu vor Dingen stehen, die den Verehrten gehör(t)en – Reliquienverehrung. Die Treffen der Fans geraten zu Ritualen der Teilhabe an und der Vereinigung mit dem Idol.

Kalkuliertes Risiko

Aber wie der Fanatiker zu Fan verkürzt wurde, so hält es sich in der Regel mit der „religiösen“ Verzückerung in kalkulierten Grenzen. Darin liegt die Lust der Identifikation, daß die erworbenen Ich-Grenzen zeitweise, stückweise, experimentell aufgegeben werden. D.h. es gibt Nischen, in denen auch unkritische Verzückerung ihren Platz hat, und es gibt den Alltag mit seinen Ansprüchen. Problematisch würde es, wenn diese Grenzen nicht mehr bewußt wären.

Das spricht nicht gegen die Ernsthaftigkeit des Engagements – solange das währt. Und wenn eine Gruppe wie Tic Tac Toe zerbricht, dann geht – vorübergehend – auch etwas in der Orientierung des eigenen Lebens

kaputt. Und die Trauer darüber ist höchst real.

Erwachsene sehen mit ihrer Brille gerne das Illusionäre, das Unzulängliche der Versprechungen oder Erwartungen, sie haben Skepsis entwickelt gegenüber dem Glimmer und dem schönen Schein – mit gutem Grund. Es ist ein Problem, die Entwicklung und die Erkenntnisse, die jemand für sich gemacht hat, auf andere zu übertragen und gar als verbindlich anzusehen. Und sie übersehen auch etwas: daß in aller Regel aus Jugendlichen doch normale, angepaßte Erwachsene werden. Und sie übersehen, daß auch Erwachsene ihre Reservate haben, in denen Illusionäres die Oberhand hat oder mindestens Raum beansprucht; sei es das Auto, das Geld, der Sport (aber vom Fernsehsessel aus), der Körperkult, sei es diese oder jene Vorliebe, die nicht hinterfragbar ist und nur scheinbar vernünftig daherkommt.

- 1) Horst Brück, Die Angst des Lehrers vor seinem Schüler, rororo 1986.
- 2) Die Notwendigkeit der Abgrenzung umfaßt u.U. auch die Standards der Erwachsenenwelt und deren Ästhetik: daraus gewinnt das Häßliche seinen Reiz.
- 3) tefan Aufenanger, Lebensgefühle und Lebensperspektiven von Jugendlichen, Internationale Arbeitsgemeinschaft für Kommunikationspädagogik, o.J.
- 4) Meine Tochter war doch ein wenig enttäuscht, daß oder als der jüngste Auftritt in Augsburg in der Messehalle stattfand und nicht mehr im Zelt: die Romantik des Zeltes, des Zirkus, der Fahrenden.
- 5) „WIR sind die Kellys! Eine Familie hat Folgen“; Martina Zöllner, SDR 1997, ARD vom 19.5.97.

Die Autoren dieser Ausgabe sind erreichbar in der AV-Medienzentrale der Erzdiözese München und Freising, Schrammerstraße 3/IV, 80333 München
Tel.: 089/21371544
e-mail: woerther@aol.com

All over media

Die Bedeutung der Medien im Alltag von Jugendlichen

Franz Haider

Jugendliche sind seit ihrer frühesten Kindheit mit Medien aufgewachsen, sie gehören zu ihrem Alltag. Vor allem die elektronischen Medien prägen durch ihre Zeit- und Inhaltsstrukturierung den Tagesablauf, sie vermitteln die Handlungsmuster und Normen der Jugendszenen und -kulturen und sie helfen, sich sowohl mit der Welt der Erwachsenen auseinanderzusetzen als auch sich gleichzeitig davon abzugrenzen.

Jugendliche und Multimedia

Für viele Jugendliche nimmt der Computer eine immer größere Bedeutung ein, besonders dann, wenn er multimediafähig ist. Motive für dessen Nutzung sind Spaß, Nützlichkeit für die Schule, Zeitvertreib und das Vorhandensein eines Computers im Haus der Eltern bzw. im Arbeitszimmer des Vaters. Computerspiele stehen im Zentrum der Nutzung, wichtig sind auch Textverarbeitung, Grafik und Lernprogramme.

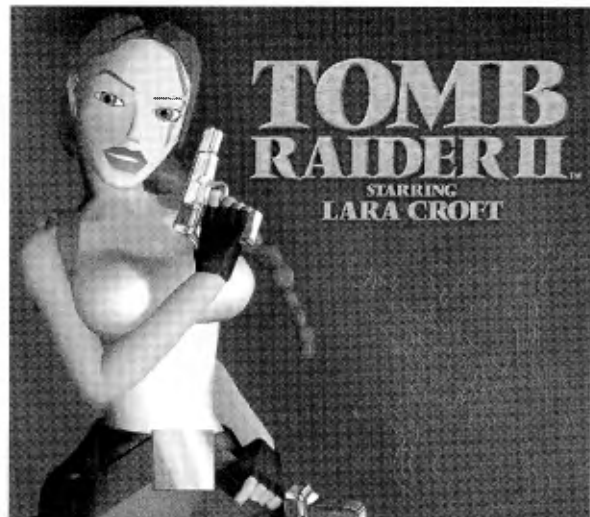
Computerspiele

Fast alle Jugendlichen, und hier speziell die Jungs, spielen Computerspiele: Abschieß- und Kämpferspiele, Simulationen, Science-fiction-Geschichten, Rollenspiele etc. Bei Erwachsenen sind diese Spiele höchst umstritten. Jugendliche würden vor dem Computerbildschirm verein-

samen, sagen sie, die Spiele seien gewaltverherrlichend, sie machten aggressiv und würden wenig zur positiven Wertebildung beitragen.

Treffen diese Vorwürfe zu? Ich wollte es genau wissen und habe mit zwei Jugendlichen über ihre Bewertung und Bedeutung von zwei Spielen gesprochen, die zur Zeit in der Jugendkultur hoch angesagt sind: Tomb Raider II und Wing Commander: Prophecy.

Tomb Raider II ist ein 3-D-Action-Adventure, bei dem sich der Spieler in der Rolle der Archäologin Lara Croft durch mehr als 20 verschiedene Level kämpft, z.B. Venedig oder die Chinesische Mauer, und dabei viele und sehr anspruchsvolle Rätsel lösen muß. Wing Commander: Prophecy ist die Fortsetzung der bekannten Wing-Commander-Reihe, in der wieder einmal die Menschheit vor fiesen Aliens gerettet werden muß. Der Spieler kann in einem von sieben neuen Raumschiffen sein Können gegen eine gigantische Alienflotte unter Beweis stellen. Durch die spektakuläre Grafik-Engine und viele Zwischensequenzen wird der Spieler glaubwürdig in die Hintergrundstory miteinbezogen. Thomas, 17, ist Halbweise, wohnt bei seiner Mutter, geht auf ein mathematisches Gymnasium und ist Computerfreak. Hubert, ebenfalls 17, hat zwei jüngere Geschwister, macht momentan eine Ausbildung als Blechinstrumentenbauer und ist sportlich ziemlich aktiv. Sie sind gut befreundet und beide schätzen den Spielspaß, den die beiden Spiele bieten.



Bei Tomb Raider II begeistert sie die ausgezeichnete Grafik, das Entdecken der umfangreichen Levels, das Lösen der komplexen Rätsel, das Kennenlernen anderer Kulturen und Länder und der inhaltlich rentable Zeitaufwand (30 bis 40 Stunden Spielzeit müssen sich schon rentieren). Lara Craft ist für sie eine Art weiblicher Indiana Jones, eine Archäologin, die einen geheimnisvollen Schlüssel finden muß und dabei mit Geschick und Gewalt ihre Gegner überlistet. Die von Lara Craft angewendete Gewalt ist für die beiden kein Problem, Schießen und überwältigen sind eine Form von Lösungsmustern, die die Spielgeschichte bietet. Eine ähnliche Erlebniswelt bietet ihnen Prophecy: tolles Actionspiel, ausgezeichnete Grafik, komplexe Steuerung, guter Sound, gigantische Raumschlachten. Besonders gut finden sie die interaktive Entwicklung der Spiels: Wie sich die Geschichte entwickelt, hängt vom Spieler und seinen Reaktionen auf die unterschiedlichen Aufgaben und Bedrohungen ab. Langeweile kommt hier nicht auf. Inhaltlich fasziniert sie v.a. der

Kampf des Guten gegen das Böse und das Ausprobieren von verschiedenen Spielrollen.

Beide betonen sehr stark den Spielcharakter. Es handelt sich für sie ganz eindeutig um Spiele, nicht um die Wirklichkeit, die Spiele bieten hohen Spielspaß und fordern heraus. Wichtig ist das gemeinsame Spielen und Erleben – meistens zu zweit, manchmal aber auch mit mehreren Freunden zusammen. Das alleinige Spielen und Ausprobieren gehört auch dazu, aber das Weitergeben von neuen Spielständen und -erkenntnissen ist unabdingbare Folge.

Thomas sucht sich in den Spielen oft Vaterfiguren. Sie dienen ihm einerseits zur Orientierung (Vorbild; nachahmen können), andererseits aber auch zur Abgrenzung (besser oder anders sein als die Vaterfigur). Hier holt er jugendliche Erfahrungsfelder nach, die ihm der fehlende Vater nicht mehr bieten kann.

Hubert liebt starke Männer. Als großer Bruder von zwei Schwestern sucht er männliche Orientierungen und symbolische Erfahrungsräume. Ebenso entspricht die Vorliebe für Actionspiele seinem sportlichen (und männlichen) Zugang zur Welt: er fährt Mountainbike, Ski, er surft und das alles in einer eher ungestümen und wilden Art (Stürze inbegriffen).

Thomas und Hubert kennen natürlich indizierte Spiele mit sexistischen, rassistischen oder gewaltverherrlichenden Inhal-

ten. Sie halten die wenigen Personen, die so etwas spielen, für bescheuert. An Thomas' Gymnasium bzw. an der Berufsschule von Hubert werden solche Spiele zwar angeboten, aber kaum angenommen. Einen Reiz sehen die beiden in der Provokation von Erwachsenen.

Das Gespräch mit Thomas und Hubert bestätigt im Großen und Ganzen die Ergebnisse verschiedener Untersuchungen zum Thema „Jugendliche und Computerspiele“: Hauptfaszination der Computerspiele ist für die Jugendlichen die Möglichkeit, in den Spielen eine eigene Lebenswelt zu entdecken und auszuprobieren und sich hochgradig mit der Spielgeschichte und den Spielfiguren zu identifizieren: Der Nutzer übernimmt eine Hauptrolle in der Geschichte, durchlebt Abenteuer, besteht Bewährungsproben, löst Aufgaben, entdeckt Geheimnisse und kommt in Kontakt oder Konflikt mit anderen Spielfiguren. Handlungen können ausprobiert, Mißerfolge durch Erfolge oder neue Leben kompensiert und Erfolge mit reichlich Anerkennung belohnt werden.

Inhaltlich greifen viele Computerspiele auf Initiationsgeschichten und -riten aus Religion und Mystik zurück, aktuell symbolisieren die Geschichten den Eintritt und die Gefahren der Erwachsenenwelt. Erlebnisse also, die sich seit jeher durch die Jugendgenerationen ziehen, und die sich in den jeweils ak-

tuellen Medienformen äußern. Medien sind wichtiger Teil der Jugendkultur.

Eines ist mir am Ende noch wichtig zu erwähnen: Medien sind ein wichtiger Teil der Jugendkultur, aber nicht der allein seligmachende. Vielmehr ist die Freizeitgestaltung und Kulturentwicklung von Jugendlichen geprägt von dem Themenmix Sport, Freunde und Medien, die sowohl als einzelne Segmente als auch stark verflochten in Erscheinung treten. Bei Hubert wird das sehr stark deutlich, er ist sportlich sehr aktiv, gern in Gemeinschaft mit anderen, spielt im Musikverein Trompete und liebt Spiele in jeglicher Form (vom Schafkopfen bis zu Tomb Raider II). Thomas hat seinen Freizeitschwerpunkt sicherlich in der Nutzung von Medien. Aber Surfen und das gemeinsame Losziehen mit der Clique werden ihm immer wichtiger.

Besonders Funsportarten und deren Idole sind ihre identitäts- und gemeinschaftsstiftenden Erfahrungsfelder, das Zusammensein mit Freunden und der Spaß in und mit der Clique besitzen für sie eine hohe Bedeutung. Die Medien schließlich bieten ihnen einerseits ein hohes Maß an Identitätsmustern an, andererseits liefern sie durch das ihnen innewohnende Protestpotential die gewünschte Abgrenzung von der Erwachsenenwelt. Und das trifft nicht nur für Thomas und Hubert zu, sondern für die meisten anderen Jugendlichen auch.