

Die virtuelle Kindheit

Ich kann mich noch gut entsinnen, wie ich Anfang der 60er Jahre – ich war damals 9 oder 10 Jahre alt – zum ersten Mal fernsah. Schon vorher hatte ich vom Hörensagen mitbekommen, dass in anderen Familien solch ein Gerät angeschafft worden war. Doch erst jetzt wurde dieses Thema für mich Realität, da die Eltern meiner Schulfreundin Anne sich ein Fernsehgerät anschaffen wollten, und als es dann nach einigen Wochen hieß, das Gerät wäre eingetroffen und in Betrieb genommen, brachen wir sofort unser Versteckspiel ab und eilten in Annes Wohnung. Dort lief in der guten Stube der besagte Fernseher, und wir reihten uns andächtig und erwartungsfroh ein in die Gruppe der bereits anwesenden Zuschauer. Gebannt verfolgten wir – es gab damals nur ein Fernsehprogramm in schwarzweiß – die Berichte vom Tage, daran kann ich mich noch heute, knapp 40 Jahre später, erinnern. Ein Mann saß an einem Tisch und las von einem Blatt Papier Nachrichten vor, ein im Grunde ja langweiliger und für uns Kinder wenig verständlicher Vorgang, doch ich war mächtig beeindruckt und hatte das Gefühl, an etwas ganz außerordentlich Wichtigem und Bedeutendem teilzuhaben. Und das Sandmännchen war dann der absolute Knüller. Bis dahin hatte ich bereits im Capitol-Kino einige Male am Sonntag Vormittag Micky-Maus- und Donald-Duck-Filme gesehen, doch dieses Fernsehen war noch etwas anderes, da man es sich ja in die Wohnung holen und das Programm ganz nach Wunsch jederzeit anschauen konnte. Vielleicht fühlte ich mich damals wie ein Indianer, der die erste Eisenbahn zu Gesicht bekam, nur paarte sich bei mir die Faszination nicht mit Entsetzen, sondern mit freudiger Erregung.

Meine eigenen Söhne, 11 und 14 Jahre alt, sind fast von Anfang an mit den Medien aufgewachsen, angefangen mit den ersten Märchenkassetten, der Sesamstrasse, dem Räuber Hotzenplotz, Dick und Doof bis hin zu Filmen, in denen nicht selten gemordet wird, Autos in die Luft fliegen und Sexsprüche und –aktivitäten als für 6 oder 12-Jährige geeignet betrachtet werden. Zu den Filmen im Kino, im Fernsehen, im Videorecorder oder per DVD im PC gesellen sich Spiele im Computer oder auf Spielkonsolen, das Surfen im Internet und das Kommunizieren per Telefon, Internet oder Handy. Wer auch nur über einen Teil dieser Medien verfügt, verbringt häufig die meiste Freizeit mit ihnen. Wer dazugehören will, muss über – möglichst die jeweils neuesten – Medien verfügen. Bestand die Mutprobe in früheren Kindheiten darin, auf einen hohen Baum zu klettern oder von einer Mauer zu springen, so muss heute ein 12-Jähriger einen Gruselschocker für Erwachsene anschauen, ohne sichtbare Zeichen von Übelkeit oder Angst zu zeigen.

Die erlebte Kindheit verschwindet zugunsten einer virtuellen, in der konsumierte Vorstellungsbilder immer mehr Einfluss auf die kindliche Seele erlangen. Kindheit meint hier den Zeitraum vom Vorschulalter bis in die Pubertät hinein. Die entscheidende Veränderung in den Kindheitsbedingungen liegt in der Indirektheit des Handelns im kindlichen Spiel und Erleben. Das Zentrum des

Erlebens ist verlagert aus der eigenen Mitte in das Medium, das bedient und gesteuert wird. Das Handeln geschieht auf dem Bildschirm, dem Monitor, dem Display, und das Kind schaut diesem fremden Handeln zu bzw. lenkt diese Vorgänge gemäß den eigenen Absichten und Wünschen (PC-Spiele). Bei der Betrachtung von Filmen entfällt auch die Interaktion mit dem Medium, man ist passiver Zuschauer und -hörer. Über Telefon, Handy und Chat am PC wird mit abwesenden Freunden, Bekannten oder auch Unbekannten kommuniziert, per gesprochenem Wort oder per Textmitteilung (SMS, Chat). Die persönliche Interaktion im Gespräch oder in gemeinsamen Aktivitäten, die aus dem Moment geboren und gemeinsam gestaltet wird, entfällt bei medialen Aktivitäten – man richtet sich aus, allein oder auch gemeinsam, auf das Gerät, das „bedient“ wird (welch seltsame Sprachschöpfung). Durch die Ausrichtung auf etwas, was eigentlich nicht *da* ist und keinen Bezug zum jeweiligen Aufenthaltsort des Kindes hat, sondern die Aufmerksamkeit absorbiert und die Vorstellungswelt des Kindes besetzt, entsteht Abwesenheit. Eine künstliche Welt bewegt und fasziniert, wird für viele Kinder zur *eigentlichen* Welt. Das Zentriertsein im eigenen Körper als Mittelpunkt des Erlebens verblasst. Ich schaue im Sitzen analogen oder digitalen Aktivitäten mir persönlich unbekannter Akteure zu. Ein Erlebnis hat nicht zwangsläufig einen Ablauf mit Anfang und Ende, sondern Situationen werden abgebrochen („escape“), beschleunigt („fast forward“) oder „weggezappt“. Das multimediale Kind der Neuzeit ist permanent außer sich. Die Orientierung in Raum und Zeit fällt schwer, viele Kinder sind unruhig, unkonzentriert, haben nervale Entwicklungsstörungen, können ihre Körperbewegungen nur unzureichend koordinieren. Überspitzt formuliert sind sie ein Reizleitungssystem mit Armen und Beinen. Die Welt draußen vor dem Fenster, der natürliche Umraum wird schemenhaft. Ereignisse erinnern eher an Filme, als dass sie wirklich, „echt“ wären. Zwischen Wesentlichem und Unwesentlichem kann kaum unterschieden werden – die Tagesschau als „Ballerspiel“. Charakteristisch ist ferner, dass das lesefähige Kind fast nur noch mit fertigen Bildern beliefert wird. Auch wenn das Buch ebenfalls ein Medium ist, so gibt das gelesene Wort dem kindlichen Leser die Freiheit, das Gelesene kraft der eigenen Phantasie zu durchdringen und damit eine eigene Welt zu erschaffen. „Dicke Bücher“ werden kaum noch gelesen, bestenfalls Bildergeschichten oder schnell verdauliche Serienware.

Aus Kindern werden Erwachsene, und was hier gesagt wurde, setzt sich im späteren Alter fort, nimmt häufig noch zu. Man hängt vor der Glotze, zieht sich ein Video rein, surft bis die Augen tränen usw. . Nicht die Kindheit, die Welt wird allmählich virtuell. Und die Virtualität wird real, so wie bereits in zahlreichen Science-Fiction-Filmen dargestellt: Mensch und Kunstprodukt vermengen sich, die Kunstwesen verselbständigen sich, der Mensch wird zum Gerät. Vielleicht sind bald schon „echte“ Menschen Mangelware und können in Reservaten besichtigt werden. Schöne neue Welt. Warten wir's ab?