

Dinge, Leiblichkeit und Weltzugang

Fragen zur Ästhetik und Aisthesis von Kindheit und Jugend

AIDA BOSCH

Im folgenden Text werden zwölf Thesen und Fragen zu ästhetischen Ordnungen und Strukturen der sinnlichen Wahrnehmung in der heutigen Kindheit und Jugend entwickelt. Der hier gewählte Ansatz ist ein postkonstruktivistischer, leibphänomenologischer, der die sinnlich-körperliche Dimension des Austauschs zwischen Subjekt und Welt in den Blick nimmt und dabei an zeitgenössische theoretische Strömungen wie den „New Materialism“ und „New Vitalism“ anknüpft. Der Körperleib und die materiale Dimension der Dinge sowie die Interaktionen zwischen diesen beiden stehen dabei im Fokus (zur Semantik von Leib und Körper vgl. Plessner 1982). Der phänomenologisch beschriebene Zusammenhang, die Verschränkungen zwischen dem Körperleib und den Dingen der Umgebung sind hierbei zentral (vgl. Merleau-Ponty 1976; Abram 2012).

Der Begriff der Ästhetik wird in dem hier dargestellten Ansatz in einer Doppelbedeutung sichtbar gemacht: Wenn wir von *Ästhetik* sprechen, ist die sinnhaft gegliederte Struktur der Zeichen und Sinnesdaten in ihrer kulturell eingebetteten „Lesbarkeit“ angesprochen, eine präkognitive symbolische Ordnung, die sinnlich erfahren werden kann. Mit dem verwandten Begriff *Aisthesis* wird der Prozess der leib-sinnlichen Wahrnehmung selbst angesprochen, ein Prozess, der vom wahrnehmenden Subjekt ausgeht, und der nicht nur auf Wahrnehmung oder gar kognitive Zeichendeutung reduziert werden kann, sondern ein präsentisches Element, ein sinnliches Erfühlen der Ordnung enthält – ein Prozess, der jeweils über die reine Wahrnehmung hinausgeht, indem er eine Ergänzung des Sicht- bzw. Hör- oder Tastbaren durch Abwesendes enthält, sowie Imaginationen, Bezüge und Assoziationen erfordert.

Zunächst wird im Folgenden auf den Prozess der Mimesis sowie die Rolle der Dinge für Kindheit und Jugend eingegangen. Anschließend werden auf der Basis

von Begriffen kultursoziologischer und -philosophischer Klassiker wie Georg Simmel, Helmut Plessner, Vilém Flusser und Günter Anders Analyseperspektiven entwickelt, die danach fragen, welche Folgen neuere Entwicklungen in der Welt der Dinge für Prozesse der Sozialisation und für die Identität in der Kindheit und Jugend mit sich bringen.

Gesellschaftsbildung: Mimesis und Ästhetik

Für die Prozesse des Lernens und der Persönlichkeitsentwicklung in der Kindheit spielen sowohl menschliche Interaktionspartner wie auch die materialen Dinge der Umgebung eine wesentliche Rolle. Mimetische Prozesse sind für das Lernen von großer Bedeutung. Unter Mimesis verstehen wir den Prozess der kunstvollen Nachahmung in Handlung und Rede. Mimesis beruht auf der menschlichen Fähigkeit zur Empathie und hat einen sozialen wie auch einen ästhetischen Charakter; dieser Prozess ist ebenso gesellschaftsbildend wie auch entlastend für das menschliche Subjekt, insbesondere für das Kind. Von „signifikanten Anderen“ (vgl. Mead 1973) lernt es durch Anschauung, Beobachten und Nachahmen: Gesten, Mimik, Laut- und Sprachäußerungen sowie angemessene alltägliche und zeremonielle Handlungen in bestimmten Situationen.

Die Ästhetik und Sinnlichkeit der Handlungen, die rhythmische Gliederung, der Klang der Stimme, optische Reize wie Farben und Formen, die Eleganz von Bewegungen, die sinnlichen Eigenschaften und Qualitäten – all diese ästhetischen Elemente von Handlungen verstärken ihren Reiz und damit auch den Anreiz zum Beobachten und Lernen. In mimetischen Prozessen, unterstützt durch die Ästhetik von Handlungen und Dingen, vermitteln sich kulturelle Wertmuster und Präferenzen, religiöse Deutungsmuster, Haltungen zu sich selbst als Person und zu Anderen, passende Reaktionen und angemessene Normen des Verhaltens in bestimmten sozialen Situationen, sowie Körperbeherrschung und motorische Fähigkeiten. Auch im spielerischen Erkunden der Umgebung und der eigenen Fähigkeiten spielt die Ästhetik eine große Rolle: Die sinnlichen Reize der Dinge der Umgebung locken an, sie zu untersuchen. Der ästhetische Reiz bestimmter Beschäftigungen wie Malen, Basteln oder Bauen stimuliert die Eigentätigkeit, die Entwicklung eigener Fähigkeiten, und damit auch das Selbstbewusstsein bzw. die Selbstwirksamkeit. Der ästhetische Reiz (in der Anschauung) und der performative Reiz (im Ausprobieren) des Rollenspiels stimulieren soziales Lernen.

Ästhetik ist so gesehen keine verzichtbare oder beliebige Zutat, kein Luxusgut, sondern ein grundlegendes Mittel des Austauschs mit der Umwelt, ein Mittel des Lernens und der Entwicklung der Person. Ästhetische Strukturen vermitteln Grundlagen der Kultur; ästhetische Muster bündeln, gliedern und gestalten noch ungerichtete emotionale Energien und fokussieren diese auf kulturelle Formen und

Handlungsmöglichkeiten. Mit der Entwicklung von Sinnlichkeit und Wahrnehmungsfähigkeit entwickelt sich die Person als kulturelles und soziales Wesen. Das Individuum lernt mit Hilfe von ästhetischen Strukturen Elemente der „objektiven Kultur“ (vgl. Simmel 2006) aufzunehmen und damit seine „subjektive Kultur“ weiterzuentwickeln. Ästhetik ist also keine zusätzliche Beigabe zu den wirklich wichtigen und „ernsthaften“ Dingen, sondern ein grundlegendes Mittel des Austauschs mit der Welt, eine präkognitive Strukturierung oder Ordnung.

Materialität und Identität

Für den Aufbau von Identität sind nicht nur signifikante Personen, sondern auch Dinge relevant (siehe auch Bosch 2010; 2014). An den Dingen bilden sich in der frühen Kindheit der sachbezogene Weltzugang und die Strukturen des Denkens heraus (Piaget 2003). Die Dinge bieten der menschlichen Entwicklung Anlass und Anreiz für die Entwicklung der kognitiven Strukturen; darüber hinaus stellen die Alltagsdinge der Umwelt ein Gegenüber für den Leib zur Verfügung, um den eigenen Körper und die Gesetze der Materie kennenzulernen. Man kann mit und anhand von Dingen Forscherdrang und Kreativität entwickeln. Die Dinge bieten Zugang zu einer erfassbaren und erfahrbaren Welt, die eine gewisse Konstanz aufweist. Die vertrauten Dinge beschwichtigen Ängste durch ihre Kontinuität. Sie vermitteln als sogenannte „Übergangsobjekte“ emotionalen Halt, wenn man sich ängstlich oder verlassen fühlt. Sie ermöglichen erste Zonen der Unabhängigkeit von den menschlichen Bezugspersonen, indem sie Räume der Kreativität eröffnen (vgl. Winnicott 1979). Bauklötze, Teddybären und Musikinstrumente bieten all diese Möglichkeiten des Zugangs zur Welt, zur eigenen Entwicklung, sowie einen Zugang zur Kultur, ihren Präferenzen und ihren Werten. Menschliche Identität, das Ich, ist in der Regel nicht scharf abgegrenzt, sondern dehnt sich auf nahe Personen, und eben auch auf Dinge aus, die man besitzt und die einem wertvoll sind (vgl. Habermas 1999).

In der Handlung gehen menschliche Akteure häufig eine leibliche Verbindung mit einem Ding ein, um die Handlung möglichst elegant und effektiv ausführen zu können (dies gilt z.B. beim Gebrauch von Werkzeugen oder bei der Benutzung von Ballettschuhen für den Spitzentanz, aber auch für viele andere Handlungen mit Dingen). Die Dinge des Menschen unterstützen bestimmte Handlungen, und sie stützen Identität. Dies gilt schon für Kinder, die zu bestimmten Lieblingsdingen oder Spielzeugen eine sehr starke Bindung entwickeln können. Der Verlust der eigenen Habe durch Diebstahl oder Brand kann auch noch im Erwachsenenalter eine traumatische Erfahrung sein. Der Mensch ist mit seinen Dingen auf die eine oder andere Weise verbunden. Warum tun wir uns immer noch schwer, anzuerkennen, welche Rolle die Dinge für unsere Identität spielen – warum können wir

die alltäglichen Dinge nicht entsprechend wertschätzen (vgl. auch Böhme 2006)? Warum überwiegt in unserer Gesellschaft ein schneller achtloser Verbrauch vieler Dinge, die durch Marketing zunächst emotional besetzt werden, dann ihren Reiz aber schnell verlieren und keine lange Lebens- und Beziehungsdauer aufweisen?

Sinnlichkeit der Dinge

Die „klassischen“, materialen Dinge und Spielzeuge der Kindheit bieten in der Regel einen kulturell erprobten, spezifisch geformten Zugang zur Welt. Doch welche Vermittlung zur Welt bieten die neuen Kommunikations- und Spielgeräte, die in die Kinderzimmer eingezogen sind? Sie bieten zunächst einmal unendlich viele Zugänge: Man kann alle möglichen Informationen oder Bilder erhalten; mit dem Gerät fotografieren und die gemachten Bilder nach Lust und Laune spielerisch manipulieren. Man kann Spiele spielen, Rätsel lösen, sein Gedächtnis trainieren, virtuelle Tiere halten, Häuser bauen und Monster ohne Ende töten.

Wenn man viel Zeit mit einem Gerät verbringt, das reizvoll ist und ohne Langeweile die Sinne vielfältig beschäftigen kann, dann schrumpft die Welt auf das Gerät zusammen, ein Gerät, das unendlich viele Verbindungen zur Welt aufbauen, und doch nicht die sinnlich erfahrbare Welt sein kann. Die Sinneserfahrungen werden durch das Gerät symbolisch vermittelt und nicht unmittelbar durch die Gegenstände; ihre Textur, ihre Oberfläche, ihr Geruch und ihre visuellen Eigenheiten werden nur in Simulation abgebildet. Die Neuen Medien betonen und fördern visuelle und akustische Erfahrungen (vor allem Bilder und Musik). Das Riechen und Schmecken, das leibliche Fühlen ist kaum vertreten. Es kommen zudem synästhetische Erfahrungen zu kurz – auch wenn die Kulturindustrie an diesem Manko bzw. an der Perfektionierung der technisch vermittelten Sinneserfahrungen arbeitet, sind sie doch nur ein technischer Ersatz für körperleibliche Präsenzerfahrungen. Nicht zuletzt aus diesem Grund sterben Live-Events nicht etwa aus: Ausstellungs- und Konzertbesuche, kulturelle Ereignisse und Events aller Art mit leiblicher Präsenz des Publikums sind beliebter denn je und erreichen regelmäßig Rekordzahlen (vgl. Schulze 2005).

Doch ist auch das technische Angebot der Kommunikation und Unterhaltung reizvoll, und konsumierende Wahrnehmung geht hier in der Regel mehr und mehr vor eigener schöpferischer Handlung. Es überwiegt ein manipulierender Zugriff auf die zeichenhaft repräsentierte Symbolwelt, die, anders als die „reale“, materiale Welt, viel stärker und weitgehender manipuliert werden kann. Problemlösende Aktivität richtet sich auf die technischen Angebote der Programme aus und weniger auf „handfeste“, materiale Probleme und Herausforderungen der dinglichen Umwelt. Handeln wird mehr und mehr durch Apparateprogramme gesteuert, bei Kindern wie Erwachsenen. Vilém Flusser hat diese Entwicklung inte-

ressanterweise schon vor der Entwicklung des Internets, anhand des Fotoapparates, skizziert (vgl. Flusser 1999).

Steht nun das Gerät zwischen Kind und Welt? Mit dem Smartphone hat man die Welt in der Tasche, zumindest ein symbolisches Abbild der Welt, sowie eine eigene, zusätzliche virtuelle Welt, die auf Imagination beruht. Was bedeutet das für die eigene Positionierung in der Welt? Was bedeutet das für das feine Gewebe zwischen Ich und Welt, für den Halt der Identität an der Materie, für Resonanz Erfahrungen? Was bedeutet das für Emotionen wie Demut, Hingabe und Interesse, was für die Fokussierung und Zentrierung des Ich? In welche Richtung entwickelt sich die Aisthesis, die sinnliche Wahrnehmung der Welt in ihren symbolischen wie materialen Repräsentationen und Ausprägungen? In welche Richtungen werden Emotionen bewegt?

Leiblichkeit und Zeit

Die Sinne werden durch die neuen Kommunikationsmedien angeregt und beschäftigt, doch was ist mit dem Körper, mit dem Leib?¹ Während schnelle Reaktionen, Phantasie oder Intelligenz angesprochen werden, ist der Körperleib in der Gesamtheit nicht gefragt. Dieser ruht bei der Mediennutzung in der Regel und die nervliche, kognitive oder emotionale Spannung, die durch visuelle und akustische Reize erzeugt wird, kann kaum in motorische Bewegung umgesetzt werden. Der Körperleib ist den Prinzipien Wachstum, Entwicklung und vor allem rhythmischen Prozessen wie Herz, Kreislauf, Stoffwechsel, Aktivität und Ruhen, unterworfen, während die moderne industrielle wie auch die mediale Welt diese Rhythmik nicht kennt, sondern die Nutzung der Zeit unabhängig von den leib- und lebensweltbezogenen Rhythmen auszudehnen sucht (Schichtarbeit, Maschinennutzung etc.).

Die Moderne misst Zeit in linearen Einheiten und kurzgetakteten Prozessen, die sich aus ökonomischen und sozialen Gründen permanent beschleunigen (vgl. Rosa 2012). Die lineare Zeit der Moderne und die körperleibliche, rhythmische Zeit sind in der Lebenswelt und in der Lebensführung immer schwieriger zu vermitteln, aufgrund der Tendenz der medialen Welt Ereignisse, Information und Arbeit aus lokalen und zeitlichen Bezügen zu „entbetten“. Das Internet als globales

1 Wir nutzen hier eine begriffliche Unterscheidung von Helmuth Plessner, die es ermöglicht, zwischen dem Körper als kulturell geprägten Instrument und dem Leib als dem unmittelbar zentrisch Gegebenen analytisch zu differenzieren – in der Realität des Körperleibes wirken beide Elemente, leibliches Spüren sowie strategisches Nutzen des Körpers in der Regel zusammen (vgl. Plessner 1982; Gugutzer 2015).

virtuelles Netz unterscheidet nicht zwischen den Jahreszeiten, zwischen Tag und Nacht, zwischen Wachheit und Müdigkeit; es kennt die Rhythmen des Körperleibes nicht, sondern funktioniert strukturell unabhängig davon. Der Nutzer lebt in seinem Körperleib gegen die Zeitlogik des Netzes und muss sich zwingen, dem Sog zu widerstehen und den Computer nach stundenlanger Benutzung auszuschalten, um zu schlafen, zu essen oder mit den Nachbarn zu sprechen.

Das Ich erfährt durch die Neuen Medien eine große mediale und räumliche Ausweitung, die enorm reizvoll ist und eine starke Sogwirkung entfalten kann – doch wie steht es mit der leiblichen Verankerung des Ich? Wieviel leibliche Verankerung ist nötig, um gesund zu leben? Das ist eine Frage, die noch nicht geklärt, in der Medizin und in der Sozialpsychologie noch nicht einmal diskutiert ist. Wie weit kann der Mensch die leibliche Verankerung, die Verankerung im Hier und Jetzt lösen, diesen Prozess, der seit der Erfindung der Schrift andauert und seitdem mit der Entwicklung der Medien enorm an Fahrt aufgenommen hat? Und wie elastisch ist diese Grenze? Die Zunahme an psychischen Erkrankungen wie Depression und Burnout könnte den Beobachter hier bedenklich stimmen.

Die Lebenswelt (vgl. Schütz/Luckmann 2003) wird durch die Neuen Medien umgebaut, ihre Reichweite, ihre Transendenzen, ihre räumliche und zeitliche Strukturierung verändern sich enorm. Was bedeutet das für den Körperleib, für die Verankerung im Rhythmus des Lebens, im Hier und Jetzt, für das präsentische ästhetische Erleben? Haben sich damit nicht typische zeitgenössische Gesundheitsprobleme der Erwachsenenwelt, die durch körperliche Unterbeschäftigung bei gleichzeitiger hoher neuronal-emotionaler Stressbelastung entstehen, nun schon in der Kindheit ausgebreitet? Beobachten wir nicht schon eine Zunahme von Zivilisationskrankheiten wie z.B. Diabetes oder Depressionen in der Kindheit und Jugend? Es ist bekannt, dass ein wachsender Anteil von Kindern als übergewichtig und/oder muskulär unterentwickelt diagnostiziert wird. Bekommt der Körperleib die Zeit, die er benötigt, um die Grundlagen und eine gesunde Konstitution aufzubauen, eine lebensnotwendige Stabilität auszubilden? Oder wird der Leib zu früh behelligt mit einer Vielzahl starker, medial basierter kognitiver und emotionaler Reize, die Wachstumsenergien absorbieren, Stress erzeugen und die körperliche Entwicklung unter Umständen nachhaltig stören können?

Interaktion und Emotion

Die technischen Möglichkeiten der Kommunikation werden permanent verbessert. Spiele und Programme werden aufwändig programmiert, um sinnlich eindrückliche Erlebnisse mit dem Gerät zu generieren, um eigene Welten zu erschaffen, Welten, die einen großen Sog entwickeln können, den Benutzer faszinieren, seine Aufmerksamkeit binden und ihn unter Umständen nicht mehr loslassen. Wie kann,

wie soll die real-materielle Welt² noch mithalten mit den bunten, eindrücklichen symbolischen Erlebniswelten, die die Sinne reizen und die Emotionen steigern (vgl. hierzu auch Bosch 2015)? Nicht nur entsteht eine neue Konkurrenz zu den tiefen und manchmal sicher schwierigen menschlichen Bindungen in der Familie und zu gleichaltrigen Freunden, indem eine Vielzahl von Interaktionen auch über große räumliche Distanzen möglich wird, mit allen Vor- und Nachteilen. Die großen Vorteile dieser technischen Möglichkeiten wissen sicher alle Menschen zu schätzen, die Liebes- oder Familienbeziehungen auf Ferndistanzen führen müssen. Die sozialen Nachteile, soweit sie schon sichtbar sind, könnten in der technischen Steuerung und Rationalisierung der Kommunikation liegen: Mit dieser Technik lassen sich Menschen nicht nur über weite Distanzen, sondern es lassen sich auch eine sehr viel größere Anzahl an Kommunikationspartnern und Aufmerksamkeit erreichen. Die Technologie erlaubt es, sehr viel mehr Beziehungen gleichzeitig zu „führen“, mit „Kommunikationsakten“ zu bedienen, sich selbst zu präsentieren etc. Diese Möglichkeit der Rationalisierung von Kommunikation wirft Fragen nach der Entwicklung der Beziehungsqualität sowie Fragen der sozialen Risiken auf, die in der Öffentlichkeit auch schon aufgegriffen wurden.

Das Gerät ist dabei nicht nur das Medium, sondern auch Interaktionspartner und Aktant (vgl. Latour 2009); denn der Nutzer hat es unmittelbar erst einmal mit dem Gerät und nicht mit einem menschlichen Gegenüber zu tun. Die Kommunikation mit Geräten nimmt im Verhältnis zur direkten Interaktion mit einem menschlichen Gegenüber mehr und mehr Zeit ein. Das Gerät bekommt auch mehr und mehr Einfluss auf die Kindheit – wie formt es die Interaktionsfähigkeit? Welche Vorstellungen und Werte, welche Präferenzen stecken in den Geräten und Programmen, was wurde ihnen einprogrammiert und mitgegeben? Günter Anders staunte schon vor einigen Jahrzehnten über „den Grad der Leidenschaft, die Versunkenheit, die Unfähigkeit abubrechen“, die er bei Menschen im Umgang mit Spielautomaten im Casino beobachtete, und folgerte, dass die Apparate mehr sind als Partner-Substitute und Ersatzbefriedigung für Einsame (Anders 1980: 59f.). Vielmehr habe eine schleichende Inversion stattgefunden, und menschliche Beziehungen seien nicht mehr primär Beziehungen zu Menschen. Heute gelte viel-

2 Auch die virtuelle Welt des Internets und der Computerprogramm ist eine reale Welt in dem Sinne, dass sie unter Umständen reale Folgen hat. Ein Teil der Handlungen ist zwar entlastet von Folgen in der alltäglichen Lebenswelt und dient dem Ausprobieren spielerischen Handlungen, oder unterliegt der Fiktion, durch Anonymität vor Folgen der Handlungen in der Lebenswelt geschützt zu sein. Ein anderer, großer Teil von Handlungen und von Kommunikation im Internet hat durchaus reale Folgen (z.B. Informationsaustausch per E-Mail, das Sammeln und Verbreiten von Informationen etc.).

mehr, „dass die Alltagswelt, mit der Menschen zu tun haben, in erster Linie eine Ding- und Apparatwelt ist, in der es auch Mitmenschen gibt; nicht eine Menschenwelt, in der es auch Dinge gibt und Apparate“ (ebd.: 60). Günter Anders forderte konsequent die Einrichtung eines neuen Zweigs der Psychologie mit dem Titel „Dingpsychologie“, mit der Begründung, dass heute „ein Großteil unserer emotionalen Energien unseren Apparaten gilt“ (ebd.). Diese Feststellung gilt heute sicher viel mehr als noch vor einigen Jahrzehnten – Günter Anders nahm mit diesem Satz Entwicklungen vorweg, die heute vielfach Kindheit und Jugend prägen. Doch ist noch ungeklärt, auf welche Weise die Geräte das ästhetische Empfinden, die Emotionen und die Interaktionsfähigkeit formen: eine Frage, die einer differenzierten empirischen Forschung bedarf.

Perfektion und Identität

Das technische Gerät ist leistungsfähig, es hat eine glatte Oberfläche und macht den Eindruck der Perfektion, während sich die menschliche Existenz durch ihre Verletzlichkeit auszeichnet. Leben steht immer „auf der Kippe“, ist verwundbar – und gerade das macht seine Schönheit aus (Weber 2014). Wie verändert sich der Schönheitsbegriff unter dem Eindruck der alltäglich gegenwärtigen Perfektion technischer Geräte und technisch erzeugter Bilder? Wie wirkt der Einfluss der glatten, scheinbar perfekten Geräte auf die Vorstellungen vom menschlichen Körper zurück? Das Verhältnis und die Wechselwirkungen zwischen Maschinen und dem menschlichen Körper sind interessant und spannungreich seit Beginn der Industrialisierung, doch haben sie heute besonderes Interesse der Sozialwissenschaften aufgrund der neuen Qualitäten und der Allgegenwart der technischen Geräte verdient. In den vergangenen zwei Jahrzehnten hat ein qualitativer Sprung der technologischen Entwicklung stattgefunden und damit werden neue Fragen aufgeworfen: Was bedeutet (Mit-)Menschlichkeit im Zeitalter der Apparate? Was bedeutet diese Entwicklung für das menschliche Selbstbild und für Identität? Auf welche Weise wird der Umgang mit Verletzlichkeit eingeübt? Wie wirkt das Gerät, wie wirken die Bilder auf Emotionen zurück?

Technisch erzeugte Bilder und Geräte haben selbstredend keine Emotionen, können jedoch recht effizient und sinnlich eindrücklich Emotionen vermitteln. Das macht ihre Qualitäten, ihren Reiz und ihren Sog aus. Das gilt umso mehr, je weiter die technische Entwicklung von Bild- und Tonqualitäten in Fotografie, Film und Computerspielen voranschreitet, je mehr die Sinne gereizt, beeindruckt und überwältigt werden können. Die technischen Bilder erzeugen Emotionen eindrücklicher als jeder Text, und auch häufiger als die alltägliche Lebenswelt selbst es vermag. Aus diesem Grunde kann man im Anschluss an Vilém Flusser von der Paradoxie

der magischen Wirkung der Bilder – mehr noch: vom „magischen Zeitalter“ der technischen Bilder sprechen (Flusser 1999; vgl. hierzu auch Bosch 2015).

Vielfalt der kulturellen Quellen

Kinder und Jugendliche sind heute mit unendlich vielen ästhetischen Angeboten konfrontiert. Die neuen Kommunikationsmedien bieten Zugang zu ästhetischen Quellen aller Kulturen aus der Geschichte, zur Kreativität von künstlerischen Akteuren der ganzen Welt. Diese unglaublich reichen kulturellen Quellen werden vielfältig kombiniert und in der Kunst sowie in der populären Kultur verarbeitet. Die neuen Kommunikationsmöglichkeiten stellen die kulturellen Schätze, zumindest visuelle und akustische Abbilder davon, in immer besserer Informationsdichte, auch in Echtzeit zur Verfügung. Die von Walter Benjamin beschriebene „technische Reproduzierbarkeit“ von Kunst, Kultur, Dingen und Menschen ist in den letzten Jahrzehnten in ihren technischen Möglichkeiten förmlich explodiert (Benjamin 2010). Damit schwinden die Distanzen zu den Dingen der Kunst und Kultur, der Raum schrumpft, der aneignende und der manipulative Zugriff werden gefördert und forciert. Wo sind die neuen Grenzen zwischen Zugänglichkeit, kreativer Aneignung, Manipulation und Missbrauch der Dinge zu ziehen? Schwindet die Aura der kulturellen Objekte, schwinden mit der Distanz auch der Respekt und die Demut vor der Welt, vor Menschen und Dingen?

Die Möglichkeiten zur Aneignung symbolischer und ästhetischer Muster sowie zur Kreativität sind einerseits größer denn je, eine Entwicklung, die wir gar nicht genug wertschätzen können. Vieles wird dadurch möglich, und wer möchte, dem stehen fast unendliche Anregungen und reiche Quellen für eigenes Schaffen und die eigene Entwicklung zur Verfügung. Doch wie können, wie werden diese Möglichkeiten genutzt? Es spricht vieles für eine Spaltung der Nutzungs- und Handlungsformen: Einerseits überwiegt in vielen Fällen eine passive Rezeption von Bildern, Filmen, Musik und Texten, von ästhetischen Produkten und Mustern. Die neuen Technologien generieren aber auch neue Möglichkeiten der Aneignung, der Neu-Kombination und -Komposition: Sampling, Collagen, computergenerierte Bild- und Sound-Bearbeitung etc. Das Netz ist voller Bilder, Videos, Gesang und Musik, die von Laien zum Teil auf hohem Niveau generiert und eingestellt werden.

Wir folgern: Der sinnliche Reiz der unendlichen Möglichkeiten der Kommunikationsapparate verführt vielfach zur Unterhaltung und zum passiven Konsum des Dargebotenen. Die Vielfalt der verfügbaren kulturellen Muster stimuliert aber auch Kreativität und dynamische Entwicklungen. Welche Nutzungsformen überwiegen, ist wohl abhängig von Milieu- und Gruppenzugehörigkeiten, von indivi-

duellen Dispositionen, und nicht zuletzt von der Gestaltung der Programme der technischen Systeme.

Kollektivität und Emotionen

Die Selektion der vielen Möglichkeiten des Netzes, der Ästhetiken und Symbole, erfolgt wie je meist in den Peergroups. Doch nach welchen Kriterien? Wie können sich die Selektionskriterien herausbilden, wie werden sie gefestigt? Die technischen Geräte repräsentieren eine neue Art von Kollektivität, die für den einzelnen Nutzer ihre Vorteile wie auch ihre Tücken hat: Die technisch erzeugte Welt ist so reizvoll in ihren unendlichen Möglichkeiten und Zugängen, in ihrer Steigerung des (virtuellen) Handlungspotentials, dass sie das Subjekt mehr und mehr involvieren, einbinden und geradezu verschlingen kann. Dann gehen Handlungs- und Entscheidungsfreiheit wieder verloren (z.B. bei Internet- oder Spielsucht).

Die technisch erzeugte Welt, auch die Kommunikation im Netz, unterliegen einer hohen Geschwindigkeit, die unter Umständen den Takt und den Rhythmus setzt. Die Ausbreitung von Informationen, von Gerüchten, von emotionalen Verdichtungen oder Wendungen kann sehr schnell gehen. Die kollektiven Emotionen im Netz, die Anerkennung und Wertschätzung der Vielen, die man dort erhalten und verlieren kann, sind äußerst reizvoll und gleichzeitig äußerst labil. Sie enthalten viele Risiken, gerade für eine Identität, die noch nicht gefestigt ist. Da es sich um ein kollektives Medium mit hoher Ausbreitungsgeschwindigkeit handelt, sind mächtige „emotionale Energien“ (zu diesem Begriff vgl. Ciompi/Endert 2011) im Netz unterwegs. Die Identität von Kindern und Jugendlichen erfährt bei geschicktem „Selbst-Marketing“ unglaubliche Steigerungsmöglichkeiten (likes und followers); sie wird aber auf ganz neue, vielfach sehr krasse Weise auch verletzbar. Die Einbindung in kollektive Prozesse wird großflächiger, fluider, schneller, unberechenbarer, dominanter und möglicherweise auch einflussreicher für die Herausbildung der Identität. Was bedeutet diese Entwicklung für noch nicht gefestigte Identitäten? Was bedeutet das für die Krisen, die notwendig mit dem Erwachsenwerden verbunden sind?

Die Notwendigkeit, sich die Welt und ästhetische Erfahrungen nach und nach zu erschließen und zu erobern, entfällt ein Stück weit, denn die Welt mit ihren Informationen und ihren ästhetischen Erscheinungsformen kommt ins Haus. Doch wo die Welt ins Haus kommt, ist das Subjekt immer auch in der Welt; Günter Anders spricht deshalb von „Auslieferungsgeräten“ (Anders 1980: 218). Der Schutz des Privaten und Subjektiven löst sich tendenziell auf. Das Private und Subjektive selbst löst sich selbst tendenziell auf, und es müssen besondere Vorkehrungen und Vorsichtsmaßnahmen getroffen werden, um es zu erhalten. Welche Art von Kollektivität entwickelt sich daraus? Gibt es heute noch genügend geschützte Räume,

um die Krisen der Adoleszenz zu überstehen? Gibt es noch genügend Schutz für das Individuum, um seine Eigenheiten zu entwickeln? Oder ist vielleicht der Druck des kollektiven Konformismus, der auf standardisierte, glatte, konsumierbare und paradoxerweise doch „individuelle“ und „authentische“ Ästhetiken und Muster zielt, größer denn je?

Dinge und Bindungen

Wir besitzen heute zu viele Dinge, deutlich mehr als wir brauchen (wonach richtet sich das, was wir „wirklich“ benötigen?) Dieser Umstand fällt besonders auf, wenn man die materielle Kultur im internationalen Vergleich betrachtet (vgl. z.B. Hahn 2014). In den westlichen Industrieländern besitzen die einzelnen Haushalte ein Vielfaches der Dinge, die Menschen im Durchschnitt in den armen Ländern besitzen. In der großen Tendenz setzt sich der westliche Lebensstil mit wachsendem Wohlstand in den Schwellenländern weltweit durch, und damit auch ein verschwenderischer, ökologisch nicht tragbarer Lebensstil sowie der Besitz von mehr Dingen als wir nutzen können. Das gilt für Erwachsene und ihre Haushalte, und in ganz besonderer Weise gilt es auch für die Kinderzimmer. Kinder besitzen weit mehr Dinge und Spielzeuge, als sie wahrnehmen, wertschätzen, pflegen und wirklich kennenlernen können. Aufgrund des „Kindermangels“ in der Gesellschaft und in den Familien, möglicherweise auch aufgrund eines Mangels an gemeinsamer Zeit in den Familien, werden heutige Kinder vielfach überschüttet mit Spielsachen und Dingen aller Art. Manches Kinderzimmer ist kaum mehr betretbar, da der verfügbare Raum mit einem dicken Teppich aus unbeachteten Dingen und Spielzeugteilen bedeckt ist. Auch an den Dingen lernt der Mensch zu interagieren mit einem Gegenüber, doch heute wird in der Kindheit eine „Promiskuität“ im Umgang mit den Dingen eingeübt: Schnell gekauft, kurz beachtet, Interesse verloren, wieder weggeworfen? Dieser Lebensstil erzeugt, wie schon bekannt, ökologische Krisen und Katastrophen. Zu fragen wäre aber auch, welche Folgen dieses Verhältnis zu den Dingen für die Persönlichkeitsentwicklung sowie für die Entwicklung von sozialen Fähigkeiten und individuellen skills hat?

Verlust der Kindheit?

Die Kindheit als ausgedehnte, entlastete Lebensphase des Lernens und sich Entwickelns ist eine Errungenschaft der frühen Moderne. Die Ausbildungszeiten sowie die Latenz- und Adoleszenzphasen haben sich mittlerweile weit in das Erwachsenenalter hinein ausgedehnt. Dennoch spricht man seit den 1980er-Jahren wieder von einem „Verschwinden“ der Kindheit (vgl. Postman 1986). Kinder und Jugendliche werden von der Wirtschaft und Werbung als Konsumenten ange-

sprochen. Damit wird eine frühzeitige Konsumorientierung vermittelt, ebenso ein frühes Gendering und eine Sexualisierung der kindlichen und jugendlichen Lebenswelten. Kinder und Jugendliche werden heute im biologischer und im kulturellen Sinne früher erwachsen; die Pubertät tritt in der Tendenz früher ein. Die Gründe dafür sind nicht nur in der verbesserten Ernährung zu suchen, sondern auch in der früheren Ansprache und Konfrontation mit „erwachsenen“ Themen und ihrer ästhetischen Vermittlung, insbesondere mit der visuellen Präsenz von Erotik und Sexualität. Auch werden Kriterien von Attraktivität und einer entsprechenden Selbstpräsentation und -inszenierung in der Kindheit immer früher zum Thema. Die allgegenwärtige visuelle Präsenz von Gewalt in der gegenwärtigen Kultur verändert ebenfalls die kulturelle Rahmung von Kindheit. Diese Veränderungen formen die ästhetischen Schemata der Kindheits- und Jugendkulturen und gewinnen mehr und mehr Einfluss auf die gegenwärtige Alltagskultur. In der Folge haben sich zwar die Ausbildungszeiten verlängert, doch kann nicht mehr unbedingt von einer „geschützten“ und „beschützten“ Kindheit gesprochen werden. Die Internetkommunikation, die im Prinzip keine eigenen Räume für Kinder und Jugendliche ausweist und lediglich in der privaten Verantwortung der Eltern stehende Schutz- und Filtereffekte bietet, verstärkt diesen Trend.

Während kulturelle Merkmale der Kindheit verschwinden, werden hingegen Erwachsene von der Werbung vielfach als ewig Junge bzw. Jugendliche angesprochen und zur Regression aufgefordert bzw. stimuliert. Die Grenzen zwischen den unterschiedlichen Lebensphasen weichen auf. Was bedeutet es für Gesellschaften insgesamt, wenn die nachwachsenden Generationen frühzeitig mit einer Kultur der Sexualisierung und der „visuellen Gewalt“ in den öffentlichen Räumen (virtuelle Räume werden hier eingeschlossen) konfrontiert werden?

„Ästhetische Spaltungen“ von Kindheit und Jugend?

Die Kinder der gebildeten Mittel- und Oberschichten werden in vielen Fällen umfassend gefördert, geistig, körper-leiblich und sinnlich-emotional. Dabei kommen verschiedene Programme und Fördermaßnahmen schon ab dem Babyalter zum Einsatz. In diesen Elternhäusern werden nicht selten „Medienzeiten“ streng rationiert und nicht zu früh gewährt, um die Persönlichkeit der Kinder zu fördern und ganzheitlich aufzubauen. Hier finden sich Spielsachen aus hochwertigen Naturmaterialien, Musikinstrumente für die Kleinen, Kinderturnen, spielerisches Sprachenlernen, Musikunterricht sowie sinnliche Anregungen jeglicher Art. Es werden umfassende Grundlagen für die Persönlichkeitsentwicklung gelegt, bevor die Kinder mit den Kommunikationsmedien in Kontakt kommen und diesen „verfallen“ könnten. Sie haben vorher die Möglichkeit, ihre Wahrnehmungen, Erfahrungen und Sinneswelten zu entwickeln und auszdifferenzieren. Sie bekommen die

Chance, trotz der rasanten und reizvollen Entwicklung der „Objektiven Kultur“ (vgl. Simmel 2006) nicht nur passive Rezipienten, sondern aktive Subjekte zu werden, da ihre Wahrnehmungsfähigkeit, der Sinn für Ästhetik und ein feines Wahrnehmungsvermögen sowie Kreativität und mögliche Handlungsspielräume frühzeitig geschult werden.

Kinder aus weniger begünstigten und gebildeten Familien dagegen werden nicht selten von klein auf mit Hilfe der modernen Medien unterhalten und mit den Geräten „sozialisiert“. Möglicherweise verfallen sie dem Reiz der Medien, die durch technische Mittel starke Sinnesreize, „Magie“ (vgl. Flusser 1999) und emotionale Intensitäten erzeugen können. Sie haben dem Reiz der Unterhaltungsmedien vermutlich wenig Eigenes, weniger ästhetische und emotionale Substanz entgegenzusetzen, da sie vor allem lernen, passiv spannende Dinge (Adrenalin!) oder ansprechende Inhalte zu rezipieren. Insofern kommt es zu neuen ästhetischen Spaltungen, die man gut beobachten kann, wenn man im Fernsehen die verschiedenen Programme daraufhin betrachtet oder im Internet entsprechende Beobachtungen macht. Diese neuen Spaltungen verlaufen nicht immer, sondern lediglich in der statistischen Tendenz entlang der Schichtgrenzen. Es gibt auch spiel- oder internetsüchtige Kinder der mittleren und oberen Schichten so wie es Kinder aus benachteiligten Schichten gibt, die klassische, „materiale“ Hobbys und Tätigkeiten pflegen. Dennoch ist zu fragen, ob sich hier nicht neue, *ästhetische Dimensionen sozialer Ungleichheit* abzeichnen, die Bildungs- und Persönlichkeitsentwicklungen sowie gesellschaftliche Chancen enorm beeinflussen und weitreichende und umfassende Folgen in Biographien hinterlassen werden.

KONKLUSIONEN

Computer und Internet sind nicht als Sozialisationsinstanzen erdacht und entworfen worden, doch ist ihnen diese Funktion zugewachsen – mit bislang noch zu wenig durchschauten Folgen für Kindheit und Jugend. Was passiert, wenn sich Aisthesis und Ästhetik der Kindheit mehr und mehr an der magischen Welt der technischen medialen Bilder orientieren, und wenn sich die mimetischen Prozesse der Sozialisation mehr und mehr auf die Geräte und die rasch zirkulierenden, häufig allzu reizvollen und verführerischen Bilder (Baudrillard 2012) ausrichten? Vermutlich sind wir dann trotz allen kulturellen Reichtums und trotz aller im Grunde sehr begrüßenswerten Vielfalt der Quellen dabei, gesellschaftliche Grundlagen zu gefährden.

Die gesellschaftliche Verantwortung für die nachwachsenden Generationen, für ihr körperliches und ihr psychisches Wohl kann nicht vor der medialen, visuellen Welt halt machen. Die Verantwortung für das leibliche und psychische

Wohl der nächsten Generation kann auch nicht allein den Familien und Elternhäusern überlassen werden; diese sind technisch, situativ, kulturell oder strukturell nicht in der Lage, den notwendigen Schutzraum zu bieten. Familien existieren nicht in einem luftleeren kulturellen Raum, und Sozialisationsprozesse sind immer gesellschaftlich gerahmt. Die Frage aber, auf welche Weise diese gesellschaftliche Verantwortung auf strukturegebende Weise umzusetzen wäre, ist bislang kaum angedacht worden. Wir sollten uns heute darüber verständigen, was uns Kindheit und Jugend in Zukunft bedeuten, und was sie, neben den rein kognitiven Wissensbeständen der Curricula des Schulsystems, enthalten sollen. Der „verborgene“ Lehrplan von Kindheit und Jugend sollte mehr beinhalten als die Anleitung zum Konsumieren von Bildern und Waren.

LITERATUR

- Abram, David (2012): Im Bann der sinnlichen Natur. Die Kunst der Wahrnehmung und die mehr-als-menschliche Welt. Klein Jasedow: thinkOya.
- Anders, Günter (1980): Die Antiquiertheit des Menschen. Band 1: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution. München: C.H. Beck.
- Baudrillard, Jean (2012): Von der Verführung. Berlin: Matthes & Seitz.
- Benjamin, Walter (2010): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit. 4. Auflage. Berlin: Suhrkamp. [Orig. 1936].
- Böhme, Hartmut (2006): Fetischismus und Kultur. Eine andere Theorie der Moderne. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.
- Bosch, Aida (2010): Konsum und Exklusion. Eine Kultursoziologie der Dinge. Bielefeld: transcript.
- Bosch, Aida (2014): Identität und Dinge. In: Samida, Stefanie/Eggert, Manfred K.H./Hahn, Hans P. (Hg.): Handbuch Materielle Kultur: Bedeutungen – Konzepte – Disziplinen. Stuttgart: J.B. Metzler.
- Bosch, Aida (2015): Ambivalenzen der Bildkommunikation. Ist eine Vorherrschaft der technischen Bilder unausweichlich? In: Liebau, Eckart/Zirfas, Jörg (Hg.): Arenen der ästhetischen Bildung. Zeiten und Räume kultureller Kämpfe. Bielefeld: transcript, S. 171-189.
- Ciampi, Luc/Endert, Elke (2011): Gefühle machen Geschichte. Die Wirkung kollektiver Emotionen – von Hitler bis Obama. Göttingen: Vandenhoeck & Ruprecht.
- Flusser, Vilém (1999): Für eine Philosophie der Fotografie. 9. Auflage. Göttingen: European Photography.
- Gugutzer, Robert (2015): Soziologie des Körpers. 5. vollst. überarb. Auflage. Bielefeld: transcript.

- Habermas, Tilmann (1999): *Geliebte Objekte. Symbole und Instrumente der Identitätsbildung*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Hahn, Hans P. (2014): *Materielle Kultur. Eine Einführung*. Berlin: Reimer.
- Latour, Bruno (2009): *Das Parlament der Dinge. Für eine politische Ökologie*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Mead, George H. (1973): *Geist, Identität und Gesellschaft*. Frankfurt am Main: Suhrkamp.
- Merleau-Ponty, Maurice (1976): *Phänomenologie der Wahrnehmung*. Berlin: Walter de Gruyter. [Orig. frz. 1945].
- Piaget, Jean (2003): *Meine Theorie der geistigen Entwicklung*. Weinheim/Basel/Berlin: Beltz. [Orig. engl. 1970].
- Plessner, Helmuth (1982): *Mit anderen Augen. Aspekte einer philosophischen Anthropologie*. Stuttgart: Reclam.
- Postman, Neil (1986): *Das Verschwinden der Kindheit*. Frankfurt am Main: Fischer.
- Rosa, Hartmut (2012): *Weltbeziehungen im Zeitalter der Beschleunigung. Umriss einer neuen Gesellschaftskritik*. Berlin: Suhrkamp.
- Schütz, Alfred/Luckmann, Thomas (2003): *Strukturen der Lebenswelt*. Konstanz: UVK.
- Schulz, Gerhard (2005): *Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart*. Frankfurt am Main/New York: Campus.
- Simmel, Georg (2006): *Die Großstädte und das Geistesleben*. Frankfurt am Main: Suhrkamp. [Orig. 1903].
- Weber, Andreas (2014): *Alles fühlt. Mensch, Natur und die Revolution der Lebenswissenschaften*. Berlin: Berliner Taschenbuch Verlag.
- Winnicott, Donald (1979): *Vom Spiel zur Kreativität*. Stuttgart: Klett-Cotta. [Orig. engl. 1971].