

Bachmair, Ben: Der Pädagoge als Gärtner? Die Gestaltung der Lebenswelt mit Hilfe von Medienerziehung

Nexum: Juni 2002/Heft 7

Um nicht an einander vorbei zu reden, als erstes die Frage, was denn zur Medienerziehung gehören könnte. Ich will es konkret machen und mich auf beobachtete Situationen beziehen. Ein Mädchen kommt mit einer Teletubbie-Puppe in den Kindergarten, sehr stolz endlich auch eines der Objekte zu haben, die es sich schon so lange gewünscht hat. Die Erzieherin ist alles andere als glücklich, hat sie doch gelesen, Teletubbies sollen die Sprachentwicklung eines Kindes ganz erheblich stören. Ein anderes Beispiel: In einem von Eltern getragenen Kindergarten gibt es erhebliche Auseinandersetzung, ob die von den Mädchen heiß geliebte Puppe namens Baby Born mit in den Kindergarten darf, ob auch der sündhaft teure Puppenwagen zulässig ist. Die Fragen dazu lassen sich nach dem Muster der beiden zitierten Situationen generieren. Ja, wie bewerten? Was tun? Ob eine Erzieherin die Spiele-Software von Nintendo nun gut oder schlecht findet, Kinder bringen sie als Teil ihres Alltagslebens mit in den Kindergarten, in Form von Stickern, von bei größeren Kindern aufgeschnappten Gesprächsfetzen oder als Aufdruck auf dem T-Shirt. Da geht es vorrangig nicht darum, die Fernsehserie im Kindergarten anzuschauen. Sehr wohl ist dagegen wesentlich, Kindern zuzuhören, zur Kenntnis zu nehmen, was sie aus dem Wochenende mitbringen, als Objekte, Erfahrungen und auch als Wünsche.

Die pädagogische Idee des Bewahrens und eines Schonraums für subjektive Entwicklung Sollen Pädagoginnen und Pädagogen Kindern das Gespräch oder die Aufmerksamkeit verweigern über das und zu dem, was sie aus ihrem Familienalltag mit in den Kindergarten mitbringen, vielleicht mit der Begründung, den Alltagsmedienkram und den Konsumdruck nicht auch noch pädagogisch aufwerten zu wollen?

Es gibt eine wichtige pädagogische Tradition, nach der Kinder sich in einem Schonraum nach ihrer kindlichen Gesetzmäßigkeit entwickeln dürfen und sollen. Rousseau hat dazu das Bild des Wachsen-Lassens und des Pädagogen als Gärtner formuliert. Es ist eine wichtige Idee, denn sie stellt ein Kind als Subjekt ins Zentrum aller Erziehungsbemühungen und verpflichtet Erziehung,

die Verdinglichung von Kindern abzuwehren und die Funktionalisierung von Erziehung aufzudecken. Praktisch wird diese pädagogische Aufgabe mit dem Begriff des Kindeswohls, dem z.B. Kinobetreiber oder Fernsehsender ihre Verwertungsinteressen nachordnen müssen. Über diesen argumentativen Weg führte der Gedanke des Schonraums und der kindlichen Selbstentfaltung zum Jugendschutz. „Kinder- und Jugendschutz“ ist in der öffentlichen Vorstellung das vorrangige Mittel der Medienpädagogik.

Bildung in der Lebenswelt des Alltags

Reicht der Gedanke des Schonraums? Ist diese Idee ein Garant, damit Kinder nicht zu Objekten des Konsums und des Medienmarktes werden? Dazu eine Gedankenlinie, die bei den Kindern und ihren Konsumwünschen ansetzt. Wer den Lebensalltag mit Kindern teilt, kann mit einer Zahl von Beispielen aufwarten, in denen Kinder den Schonraum ganz und gar nicht wollen, wo er sie einengt, ja, sie um Erfahrungen bringt. Schonraum, Erfahrungsraum, Gestaltungsraum werden nicht allein schon wegen der guten Absicht Erwachsener deckungsgleich. Um die Eigenständigkeit und Selbstständigkeit herauszustellen, zu erproben oder zu behaupten, wollen Kinder neben der Zuwendung der Erwachsenen, neben eigener Zeit und eigenem Raum, all die Konsumartikel, die alle anderen auch haben, wollen sie die Medien, die im Trend sind, wollen Grenzen mittels Mediengenres testen, wollen sich auch abgrenzen und vieles mehr.

Solche Aktivitäten sind Teil einer Bildungsdynamik, die im Spannungsfeld von Konsum und Lebensgestaltung liegt. Im 20. Jahrhundert wurde das Alltagsleben der Menschen, wie das Alfred Schütz vor 60 Jahren formulierte, zur „vorrangigen Wirklichkeit“. In dieser Alltagswelt realisiert sich unser Leben, indem wir Alltag als Lebenswelt gestaltend uns zu eigen machen. Bis vor nicht allzu langer Zeit dominierten Arbeit und Armut die Alltagswelt und verstellten der Mehrzahl der Menschen den Weg, die eigene Lebenswelt zu gestalten. Heute sind mehr und auch lustvollere Formen als die der Arbeit wichtig, um sich die „Welt“ anzueignen und als Lebenswelt zu gestalten.

Was heißt Gestalten, wenn die individuelle Aneignung massenhaft verfügbarer, standardisierter Produkte, und das ist Konsum, eine der vorrangigen Handlungsformen ist? Was heißt Gestaltung mit der Pokémon-Software, mit den Tauschkarten, den Merchandising-Produkten? Warum sollte dies nicht mit dem interessierten Zuschauen und Zuhören der Erwachsenen beginnen, die entdecken, wie Kinder die Konsumprodukte in ihre Spiele einbauen, wie sie sie nutzen, um ihre Wünsche und Themen anzuzeigen? Entsteht nicht so eine taktvolle Form der Interaktion zwischen den Generationen, wobei sich die Elterngeneration schon ihrer Ausdrucks- und Gestaltungsformen versichert hat und deshalb der Kindergeneration den Freiraum lassen kann, sich auch Konsumobjekte dienstbar zu machen?

Erwachsenen, insbesondere Pädagogen bleibt die Aufgabe, auf der Metaebene bewusst darüber zu wachen, ob und wie medialer Konsum Kinder zu Objekten macht, ohne dabei die Perspektive des interessierten und engagierten Gesprächspartners aufzugeben. Hier ist auch die Auseinandersetzung um Grenzen angesagt. Sie findet statt als Auseinandersetzung um die Grenzen eines kindlichen Freiraums und Schonraumes, eines Raumes, der nicht nur Schutz bietet vor medialen Übergriffen, sondern auch vor den selbstsicheren Machtansprüchen der Grenzsetzer und Grenzsützer. Konkret geht es vielleicht um so etwas Banales wie Pokémon-Sticker: Haben oder nicht und, eventuell, was statt dessen? Entsteht dabei nicht auch der Erfahrungsschatz alltäglicher Lebensgestaltung?

Ben Bachmair: Erziehungswissenschaftler, Medienpädagoge; seit 1978 Professor für Erziehungswissenschaft, Medienpädagogik und Mediendidaktik an der Universität GH Kassel; Dekan des Fachbereichs Erziehungswissenschaft/Humanwissenschaften der Universität GH Kassel.