merz | medien + erziehung | Arnulfstraße 205 | 80634 München
| fon 089.68989120 | merz@jff.de | www.merz-zeitschrift.de
| ISSN 0176-9418

merz
ZEITSCHRIFT FÜR MEDIENPÄDAGOGIK

Klaus Lutz, Albert Fußmann: Im Universum zuhause

Beitrag aus Heft »2014/05: Digitale Heimat«

Heimat als Schwerpunktthema in einer Zeitschrift, die sich der fortschreitenden Entwicklung der (digitalen) Medien, dem World Wide Web widmet? Wo dieser Begriff doch zunächst etwas muffig riecht nach Geranien, Stammtisch und räumlicher Enge?

Der Versuch einer Definition

Was ist „Heimat" heute? Ist es doch mehr als der Ort, aus dem man herkommt, mehr als ein Klingelschild oder ein Absender? Ist „Heimat" meine Facebookseite? Oder ist Heimat nur eine Erinnerung, ein Sehnsuchtsort, so wie es die Filme von Edgar Reitz nahelegen? Wenn man nicht mehr arbeitet, wo man lebt; wenn man groß wird an einem Ort, in dem man nicht geboren ist; wenn man in Zukunft nicht mehr dort sein wird, wo man sich bisher auskennt – dann gewinnt der Begriff der „Heimat" Im Universum zuhause einen neuen, ortsungebundenen Wert. Heimat gilt dann als Synonym für ein Gefühl, angenommen zu werden. Schon lange vor der digitalen Zeit bekannte der Philosoph Karl Jaspers: „Heimat ist da, wo ich mich verstehe und wo ich verstanden werde." In Zeiten von raschen gesellschaftlichen Umbrüchen, von weitgehender Mobilität und Globalisierung, gewinnt Heimat eine neue Verortung: Es ist der (umfassend verstandene) Raum um das Individuum herum. Neben einer temporär eingeschränkten Kernfamilie sind dies Freundinnen und Freunde, bei manchen das Kollegium, aber eben auch die Freunde in der digitalen Welt. Das Netz ist zunehmend weniger ein Medium, sondern selbst eine Heimat. Man verschickt nicht nur berufliche E-Mails oder tätigt dort Käufe, sondern begegnet interessanten und wertvollen Menschen (vgl. Sascha Lobo in S. P. O. N., 2011).

Nur im Vordergrund besteht das WWW aus Drähten, Satelliten und Computern, dahinter stehen echte Menschen mit Charakteren, Haltungen, Wissen und Interessen. Heimat als Wahloption emanzipiert sich von der Eingeschränktheit des Raums, immer mehr treten in den Vordergrund: ähnliche Ansichten, gleiche Interessen, schnelle Kontaktmöglichkeiten. An die Stelle von vertrauten Geräuschen, Gerüchen und Gebräuchen tritt die Wahlheimat in der digitalen Welt mit ihrer Riesenauswahl rund um den Globus, dafür aber passgenau. Immer exakter kann man sich in dieser Welt seine ‚Alter Egos' suchen, Menschen, mit denen man auf einer Wellenlänge liegt, die einem Anreize geben und einfach das Gefühl: „da ticken noch andere genauso wie ich", „da ist es jemandem wichtig, etwas von mir zu hören". Dieser Prozess ähnelt somit dem, was Hartmut Rosa in Beschleunigung und Entfremdung beschreibt: Der Raum schrumpft und die Zeit wird größer (Rosa 2013, u. a. S. 23 f.) – entscheidend ist nicht mehr der Raum des Kontaktes, sondern die zur Verfügung stehende Zeit und Wahloption von Menschen und Interessen. Die Emanzipierung vom Raum geht einher mit einer Verengung auf die eigenen Gedanken und Gefühle.

Die digitale Welt ist frei von der sozialen Kontrolle durch die Nachbarschaft, frei von – vor allem in der Jugend oft leidvoll erfahrenen – Kompromissen. Sie erlaubt Kontakte, Austausch, Wettbewerb und Freundschaft bis an die Grenze der Zeit. Hat früher die Entfernung die Heimat begrenzt, so ist die Grenze der Heimat im digitalen Raum die

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

einem persönlich zur Verfügung stehende Zeit. Gilt also jetzt: Heimat ist, wenn ich Anschluss ans Internet habe?

Kurzer Erfahrungsbericht

In den Osterferien reiste mein (K. L.) zehnjähriger Sohn mit seiner Volleyballmannschaft für zwölf Tage nach Italien in ein Beachvolleyball-Trainingscamp. Heftig grübelnd machte ich mir – als zugegebenermaßen und vor allem im Vergleich zur co-erziehungsberechtigten Mutter eist etwas überbehütender Vater – so meine Gedanken, ob angesichts der circa 1.200 Kilometer, die nun zwischen meinem Sohn und seinem Zuhause lagen, nicht etwas Heimweh aufkommen würde. Nachdem – wie meist – der Sohn sich nicht von selbst meldete, versuchte ich, ihn auf seinem Handy zu erreichen, was mir nach vielen Freizeichen und „der Teilnehmer ist momentan nicht erreichbar" schließlich auch gelang. Auf meine Frage, wie es ihm denn gefalle, bekam ich folgende Antwort: „Gut, in der Hotellobby vier Striche und im Zimmer drei Striche und superschnell. Habe jetzt keine Zeit. Und Tschüss." Mit dieser für nicht Eingeweihte vielleicht kryptisch klingenden Aussage beschrieb er kurz und knapp die Stärke des WLAN-Empfanges. Das mit dem Heimweh hat sich dann übrigens auch in der Folgezeit nicht eingestellt. Ob es wohl am WLAN lag, mit dem sich jederzeit das Gefühl von ‚Zuhause-sein' über Hunderte von Kilometern herstellen ließ?

Zuhause in der digitalen Welt

Die aktuellen Medienangebote im Internet und insbesondere soziale Netzwerkdienste wie Facebook oder YouTube sind für Jugendliche wichtige Räume für die Kommunikation und Interaktion mit Gleichaltrigen, für Unterhaltung, für Rezeption und Weiterverbreitung von Informationen, aber auch Teilhabe am kulturellen Leben. Damit sind sie wichtige Orte, an denen Jugendliche heute altersspezifische Entwicklungsaufgaben wie Identitätsarbeit, die Gestaltung sozialer Beziehungen sowie soziale Einbettung und Partizipation verhandeln. Die von Jugendlichen genutzten Online-Angebote sind als erweiterte Sozialräume der Jugendlichen anzusehen, in denen sie soziale Kontakte aus den realweltlichen Lebenszusammenhängen weiterführen, aber auch neue Kontakte zu Menschen knüpfen, um zum Beispiel gemeinsame Interessen zu verfolgen und die Welt neu zu gestalten. Ein Privileg der Jugend ist es, ausgetretene Pfade zu verlassen und neue Wege zu gehen, ihre eigenen Erfahrungen zu machen und somit die Welt auch immer wieder neu zu erfinden. Dies ist allerdings nicht einfach, wenn schon alle Achttausender bestiegen sind, jeder Gedanke schon gedacht scheint und man unter ständiger Beobachtung von Erwachsenen steht.

Die unendlichen Weiten der virtuellen Welten scheinen hier noch Platz für Abenteuer und Identitätsfindung zu bieten. Sherry Turkle beschreibt die virtuellen Welten als ein rasant expandierendes System von Netzen, das Millionen von Menschen in virtuellen Räumen verbindet. Der Aufenthalt in diesen neuen Räumen verändert unsere Denkweise, den Charakter unserer Sexualität, die Form der Gemeinschaftsbildung, die Identität selbst (vgl. Turkle, 1998, S. 9). Aber was sind virtuelle Lebenswelten, wer hält sich in ihnen auf und wie kommt man dorthin und bewegt sich in ihnen? Die Nutzung von Medien allein ist nicht das Eingangstor zu virtuellen Welten: Der im

Alltag für Kinder und Jugendliche längst zur Selbstverständlichkeit gewordene Umgang mit Medien macht diese zwar zu einem festen Bestandteil ihrer Lebenswelt. Aber erst durch die Möglichkeiten der Interaktivität werden Medienwelten zu virtuellen Welten. Der Unterschied zur medialen Welt besteht also in der Möglichkeit der aktiven Teilhabe. Erst durch das aktive Handeln entfaltet sich die virtuelle Welt und ihre Elemente werden sichtbar (vgl. Fritz 2003, S. 17). Vernetzte Spiel- und Kommunikationswelten bieten den Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit der aktiven Teilhabe und werden von ihnen auch rege genutzt. Sie tauchen ein in virtuelle Erlebnis- und Kommunikationsräume und machen darin ‚reale' Erfahrungen, die sie auch als Persönlichkeiten prägen.

Man könnte auch sagen, die Jugend von heute ist im Netz zuhause. In seinem Artikel Was ist Heimat? Unser Zuhause ist das Internet liefert Günther Hack eine Definition von Heimat aus dem Blickwinkel eines „digital native" – also der Generation, die mit digitalen Technologien vertraut ist, da sie mit diesen aufgewachsen ist. Für ihn ist Heimat eine „kleine elektrochemisch erzeugte Wirklichkeit im Gehirn. Eine dieser wärmenden Ideen wie Freiheit, Gleichheit, Brüderlichkeit […]. Heimat ist also ein Phänomen, das aus regelmäßig aktualisierten Mustern neuronaler Impulse hervorgeht. Das macht sie den Wirklichkeiten des Netzes ähnlich, die ebenfalls auf ständige Zufuhr von Energie und Aufmerksamkeit angewiesen sind" (Hack 2012). Man könnte also auch sagen, dass die Heimat einen neuen Ort bekommen hat – das Netz. Um dies nachvollziehen zu können, muss man das Netz nicht als ‚Maschine', sondern als einen Ort der Begegnung von Menschen erlebt haben. Nochmals Sascha Lobo, einer der bekanntesten Netzphilosophen und „digital native" schreibt in seiner Kolumne Meine Heimat Internet in Spiegel Online dazu: „Die einen kennen das Glück, im Netz interessanten und wertvollen Menschen zu begegnen, die anderen buchen dort Flüge und finden Onlinebanking irre praktisch. […] Man muss im Netz Freude und Freunde gefunden haben, man muss vor dem Bildschirm gelacht und geweint, diskutiert und gestritten haben. Man muss die Netzwärme gespürt haben, denn da ist unendlich viel Wärme im Netz" (Lobo 2011). Nur wenn man solche Erfahrungen gemacht hat, kann man nachvollziehen, dass das Netz für viele junge Menschen zur Heimat geworden ist. Auch wenn dies bei manchen Erwachsenen noch ein ungläubiges Kopfschütteln auslöst, so ist doch unbestritten, dass das Netz neben der Familie und der Peergroup zu einem zentralen Ort der Sozialisation von jungen Menschen geworden ist, wenn nicht sogar zu dem zentralen Ort. Nicht nur die Zeit, die Jugendliche im Netz verbringen, sondern vor allem die auch dort stattfindenden sozialen Begegnungen machen das Internet zu einem wichtigen Ort. Ein junger Mann, der nach einwöchigem und höchst unfreiwilligem Aufenthalt auf hoher See von einem havarierten Kreuzfahrtschiff gerettet worden war, antwortete einem Reporter auf die Frage, worauf er sich nun am meisten freue: „Auf die Dusche und das Internet".

Längst gibt es für junge Menschen kein Leben ohne Internet mehr. Längst ist das Internet für viele junge Menschen zur Heimat geworden, die sie vielleicht eines Tages auch wieder verlassen werden, um nach einer neuen Heimat Ausschau zu halten. Vor diesen gesellschaftlichen Veränderungen versuchen die nachfolgenden Artikel aus unterschiedlichen Blickwinkeln eine Annäherung an den Begriff der Heimat in der digitalen Welt und seine pädagogische Bedeutung für die Jugendlichen. In der ihm eigenen Geschwindigkeit beschreibt Franz Josef Röll die historischen Wurzeln des Heimatbegriffs von progressiv bis reaktionär und geht ausführlicher auf die sozialwissenschaftlichen Motive und Begründungen des Heimatbegriffes in der Moderne ein. Er zeigt dabei, wie aus dem gestalteten Raum ein zu gestaltender wird und bezeichnet die digitale Welt als einen hybriden Raum oder eine vireale Wirklichkeit. Dem Pädagogen als Navigator kommt dabei die Rolle des kompetenten Fremdenführers zu. „In einer globalisierten Welt braucht man mehr denn je eine Rückbindung in kleinere Strukturen, ob die jetzt real vor Ort sind oder in einer virtuellen Welt", beschreibt Andrea Kluxen (Bezirksheimatpflegerin Mittelfranken) im

kopaed verlagsgmbh | Arnulfstraße 205 | 80634 München
kopaed verlagsgmbh | fon 089.688 900 98 | info@kopaed.de | www.kopaed.de

Interview. Sie versteht Heimat weniger als eine vorgegebene Struktur, sondern als eine zu gestaltende. Den Medien kommt dabei nach ihrer Auffassung sowohl eine kommunikative Rolle zu als auch eine, die Zeugnis ablegen kann, die Erinnerungen bewahren und vielfältig zugänglich machen kann. Martin Geisler beschäftigt sich seit vielen Jahren mit Vergemeinschaftungsformen in der PC-Spielewelt. Detailliert beschreibt er diese Formen und diskutiert, ob man diesen Gruppen, den Gilden, nicht die wesentlichen Merkmale sozialer Gruppen zuschreiben kann. Er interpretiert diese Gilden als Suche nach dauerhaften und verlässlichen Beziehungen in einer als fragil erlebten realen Welt. Die besondere Funktion der digitalen Medien für das Heimaterleben von Menschen mit Migrationshintergrund ist Gegenstand in Susanne Eggerts Beitrag. Digitale Medien dienen der Verbindung zur alten Heimat, sie dienen der Diskussion unter Menschen, die eine ähnliche Erfahrung zu verarbeiten haben und sie dienen auch dem Vertrautwerden mit der Kultur des jetzigen Aufenthalts. Die Nutzung der Medien verstärkt, je nachdem, wie sie genutzt werden, die Emotionen: sei es in die Vergangenheit, sei es in die Aufarbeitung von Traumata oder sei es zur Identitätsbildung in der Gegenwart. Das Thema Heimat und Identität steht auch im Mittelpunkt eines Projekts des Bayerischen Rundfunks und der Stiftung Zuhören. Die Journalistin Elke Dillmann berichtet von mündlich überlieferten oder auch neu erfundenen Geschichten, die sozusagen medial haltbar gemacht, sprich dokumentiert werden und so in einem weiteren Schritt pädagogisch nutzbar gemacht werden können.

Das digitale Lagerfeuer erlischt nicht, sondern kann beliebig oft wiederholt, bearbeitet und reflektiert werden. Ob draußen mitten in der Nacht, beim Storytelling in der Gruppe oder bei der digitalen Reproduktion: Immer geht es bei diesen Geschichten um die Kernfragen, die sich gerade Jugendliche stelle: Wer bin ich? Wie will ich leben? Diese Fragestellung spiegelt sich auch in vielen Filmproduktionen von Jugendlichen. Eine kleine Filmauswahl von Produktionen junger Menschen zeigt, dass diese sich immer wieder mit dem Heimatbegriff beschäftigen – und damit unterschiedliche Diskussionsansätze bieten, was Heimat für sie heute bedeutet. Dabei wird deutlich, dass nicht nur für junge Menschen mit Migrationshintergrund die Auseinandersetzung mit ihrer Herkunft eine zentrale Rolle in ihrer Identitätsfindung spielt. Heimat und digitale Medien – auch im Spannungsfeld dieser beiden Begriffe zeigt sich die umfassende Durchdringung des Alltags mit den Medien, ihr Wert für die Auseinandersetzung mit Vergangenheit und Zukunft, für Regeln und Werte, für die Konstruktion des Sozialen.

Literatur:

Fritz, Jürgen/Fehr, Wolfgang (Hrsg.) (2003). Computerspiele – Virtuelle Spiele- und Lernwelten. Bonn: Bundeszentrale für politische Bildung.

Hack, Günter (2012). Was ist Heimat? Unser Zuhause ist das Internet. In: Spiegel-Online; ww.spiegel.de/netzwelt/web/was-ist-heimat-a-825382.html [Zugriff: 07.05.2013].

Lobo, Sascha (2011). S.P.O.N. – Die Mensch-Maschine: Meine Heimat Internet. In: Spiegel-Online; www.spiegel.de/netzwelt/web/s-p-o-n-die-mensch-maschine-meineheimat-internet-a-792647.html [Zugriff: 07.05.2013].

Rosa, Hartmut (2013). Beschleunigung und Entfremdung. Berlin: Suhrkamp.Turkle, Sherry (1998). Leben im Netz. Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.