



universität
wien

DIPLOMARBEIT

Titel der Diplomarbeit

„Theaterpädagogik als Gegenpol virtueller
Realität?“

Der Mehrwert theaterpädagogischer Arbeit als Ausgleich aktueller
Mediatisierungstendenzen

Verfasserin

Birgit Isabella Pieschl

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag.phil.)

Wien, 2014

Studienkennzahl: A 317

Studienrichtung: Theater-, Film- und Medienwissenschaft

Betreuerin: Univ.-Prof. Dr. Brigitte Marschall

Danksagung

Ein herzliches Dankeschön an meine Professorin Frau Prof. Dr. Brigitte Marschall für die Hilfe, Betreuung, Begleitung und Motivation, ihre kompetente Meinung und die guten Ratschläge. Sie waren mein ganzes Studium präsent und ich konnte viel von ihnen lernen. Meinen Eltern danke ich für die Ermöglichung des Studiums an sich, dass ich studieren konnte was ich wollte und vor Allem wie ich es wollte, und auch für ihre Nachsicht und die finanzielle sowie moralische Unterstützung – vielen, vielen Dank! Meinem Bruder, der als perfekter Korrekturleser fungierte und mir stets mit Rat und Motivation zur Seite stand, bin ich ebenfalls zu großem Dank verpflichtet. Natürlich danke ich meinem Lieblingsmenschen Mario für die Unterstützung, Motivation und der Zeitentbehrung, die er aufgrund meiner Schreibtätigkeit auf sich nahm. Meinen lieben Nachbarn Neni und Naps danke ich für den „technical support“, gute Diskussionen und Inspiration. Ein herzliches Dankeschön an Michael Tonhauser für das Gespräch und die vielen Informationen und an Mag.a Angelika Kisser-Marayaan, die mir den Rücken für diese Zeit freihielt, sodass ich mich ganz auf das Schreiben konzentrieren konnte. Last but not least möchte meinem Regisseur Jörg Schlaminger danken, der es möglich macht das Ende meines Studiums mit dem Probenbeginn der Südkärntner Sommerspiele zu kombinieren.

Danke an Alle, die immer an mich geglaubt haben.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	5
1.1 Forschungsfrage und Methodik	10
1.2 Kapitelübersicht	11
1.3 Begriffserklärung	13
2 Web 2.0	15
2.1 Mediengeschichte	16
2.2 Medien als Kulturschock?	18
2.3 Mediatisierung der Gesellschaft	23
3 Gefahren der Mediatisierung.....	26
3.1 Facebook - nur Fassade?	42
3.2 Extrembeispiel Computersucht	48
4 Persönlichkeitsbildung	54
4.1 Identität.....	56
4.1.1 Symbolischer Interaktionismus und Identität	63
5 Theaterpädagogik.....	64
5.1 Geschichtlicher Überblick	65
5.1.1 Theaterpädagogik im Licht der Postmoderne	67
5.2 Terminologie	70
5.3 Soziales Lernen	75
5.3.1 Ästhetische und psychosoziale Erfahrung.....	79
6 Vergleich von theaterpädagogischen Konzepten.....	82
6.1 Improvisation	82
6.1.1 Forumtheater	87
6.2 Rollenarbeit in der Theaterpädagogik	93

6.3 Psychodrama.....	99
6.4 Der Mehrwert theaterpädagogischer Konzepte.....	106
7 Conclusio	109
7.1 Kurzzusammenfassung	117
7.2 Abstract	118
8 Bibliographie	119
8.1 Literaturverzeichnis	119
8.2 Abbildungsverzeichnis	126
8.3 Internetquellen.....	128

1 Einleitung

*„One day baby, we'll be old
oh baby, we'll be old
and think of all the stories that we could have told“¹*

Einleitend möchte ich auf all die positiven Aspekte einer digitalisierten Welt verweisen. Jeder ist sich der Vorteile bewusst und nutzt die modernen Hilfsmittel und Bequemlichkeiten in Form von Smartphones, mobilem Internet, sozialen Vernetzungsformen im Netz und vielem mehr. Die Digitalisierung der Medien hat uns viel Arbeit abgenommen und die neue Technik und Robotik setzt alles daran diese Entwicklung voran zu treiben. Die Digitalisierung hat sich Schritt für Schritt in unser Leben verwoben. Durch soziale Plattformen wie Facebook, Twitter und Konsorten findet die Digitalisierung auch Einzug in unser Privatleben. Das Thema der vorliegenden Arbeit ergibt sich nicht zuletzt aus der Frage: Zu welchem Preis?

Der Wert, den theaterpädagogische Arbeit für die Entwicklung der Persönlichkeit und somit auch der Identität hat, besonders, aber nicht nur bei Kindern, lässt sich gerade in der heutigen Zeit der Mediatisierung der Gesellschaft durch die neuen sozialen Plattformen des Internets gut zeigen. Während die Fähigkeiten der „Next Generation“ auf fragwürdige Weise im Sinne von oberflächlicher Kommunikation in den vielen Netzwerken des Web 2.0 generiert werden², verkümmern unweigerlich auf der anderen Seite wichtige Aspekte menschlicher Kommunikation sowie Gesellschaftsbildung, bis hin zum Schwinden des öffentlichen Raumes.³ „Fake Identities“, lächerliches Ringen um Aufmerksamkeit in Form von „Seelen- und Selbst-Striptease“, Verlust der Fantasie und Autonomie des Subjekts und eine Masse von unzähligen meist Unbekannten, die man als Freunde bezeichnet, sind nur ein paar der sonderbar wirkenden Auswüchse, die das soziale Netzwerk des Web 2.0 hervorbringt.⁴ Facebook wird in der zu behandelnden Fragestellung als

¹ Asaf Avidan & the Mojos: „Reckoning Song“, Album „The Reckoning“, 2008;

² Vgl.: Andrejevic, Mark: Facebook als neue Produktionsweise, in: Smith, Zadie: „Generation Why“, in: New York Review of Books 25, 2010, S.57-60;

³ Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.25-27;

⁴ Vgl.: Turkle, Sherry: Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Riemann Verlag, 1. Auflage übersetzt von Joannis Stefanidis, München 2012, S.24-25;

Stellvertretung für die Digitalisierung unserer Privatsphäre herangezogen. Nicht nur die Digitalisierung des sozialen Bereichs steht im Blickpunkt, sondern auch die Verknüpfung des Privaten mit dem Geschäftlichen.

Natürlich weiß jeder um die vielen Vorteile des digitalen Zeitalters, jedoch muss man neben all dem Licht, das eine Sache wirft, auch immer die im gleichen Verhältnis entstehende Schattenbildung dessen berücksichtigen.

„Ich bin auch kein „Medienhasser“, wie immer wieder behauptet wird.“⁵

Es werden aktuelle negative Tendenzen der Mediatisierung und ihre Konsequenz für unsere Zukunft, im Sinne unserer heranreifenden Generationen, die in dieser digitalisierten Welt leben oder geboren werden, beleuchtet. Zu dieser Problematik stellt sich die Frage nach dem Wert, den die theaterpädagogische Arbeit für die Identität, und somit auch die Persönlichkeitsbildung, in einer zunehmend technisierten Lebenswelt hat.⁶ Die zu behandelnden Problemstellungen in diesem Kontext wären zum Beispiel der Aspekt der Verkümmern der Fähigkeit des Sprechens und auch der Körpersprache.

Demnach ist der Frage nachzugehen, ob das körperlich betonte und bewusste Arbeiten an einer Rolle, mit all seinen Aspekten, ein diesem Trend entgegenwirkendes Konzept ist. Dieser Arbeitsprozess findet sich nicht zuletzt in den theatralen, ästhetischen Aspekten der Theaterpädagogik wieder und zeigt sich genau dort im Sinne von Erleben und Erfühlen, und nicht durch bloßes Erdenken im Sinne von Vernunftthandeln, und weist daher gerade heutzutage Notwendigkeit und Aktualität auf.⁷ Durch die zweifache Chance des Theaterspiels, nämlich des kreativen Handelns, der Konstruktion und dem gleichzeitigen Reflektieren von Situationen und Konflikten, wird ein Versuch gestartet, den Wert theaterpädagogischer Werkzeuge und ihr Potenzial als ein dem Menschen natürlich bedingter Optimierungsprozess vorzustellen.⁸

⁵ Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.19;

⁶ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.28-29 und S.67-74;

⁷ Vgl.: Ebda. S.14-33 und 399-400, und Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981, Nr.: 51 Reihe „Leben lernen“;

⁸ Vgl.: Weintz, Jürgen; Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.63;

Ausgehend von dem Wissen, dass es viele verschiedene Möglichkeiten gibt Identität und somit Persönlichkeitsbildung zu fördern, möchte ich mich in dieser Arbeit auf die Methoden der Theaterpädagogik konzentrieren. Die Kraft der Imagination und Illusion stehen dabei genauso im Vordergrund wie die Rückbesinnung auf das Körperliche, welche in diesem Zusammenhang auf die Arbeit an einer Rolle anknüpfbar sind.⁹ Folgt man hierzu den Ausführungen des Psychologen Franz Sedlak und des Psychoanalytikers Erikson über Persönlichkeitsentwicklung und Identität, so ist klar ersichtlich, dass die grundlegenden Aspekte von psychotherapeutischen und psychohygienischen Ansätzen danach trachten in einem theaterpädagogischen Rahmen behandelt zu werden.¹⁰

Zu diesen Ansätzen ist auch die Frage nach der Wichtigkeit einer Vorsorge im Sinne von vorbeugendem Sozialtraining, welches zusätzlich zur Schulausbildung geboten wird, zu stellen.¹¹ Dies ist ein Thema, das die Theaterpädagogik seit geraumer Zeit unter dem Begriff „Soziales Lernen“ diskutiert.¹² Natürlich lässt der Umstand, dass das Fach Theaterwerkstatt oder Darstellendes - oder auch Szenisches Spiel bei dem Konzept der „Neuen Mittelschulen“ zumindest als freies Wahlfach inkludiert ist, etwas aufatmen. Doch wie viel mehr würden wir mit einem dem Lehrplan als fixen Bestandteil beigefügten Fach des Theaters erreichen? Welchen negativen Tendenzen würde dies entgegenwirken? Im Zuge der Recherchen drängte sich auch die Frage nach einer Förderung die die Medienkompetenzen einschließt auf. Denn um aus der Masse der Information die „wichtigen“ oder „richtigen“ Quellen herauszufiltern, bedarf es eigener Kompetenzen.

Im Rahmen der Möglichkeiten möchte ich mich auf die Gruppe der „digitalen Eingeborenen“ fokussieren, auf die Kinder und Jugendlichen zwischen fünf und

⁹ Vgl.: Weintz, Jürgen; Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.108;

¹⁰ Vgl.: Sedlak, Franz: „Ich-Du-Wir. Persönlichkeitsentwicklung und Gemeinschaftsförderung“ Franz Sedlak 1996, S. 63;

¹¹ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.91;

¹² Vgl.: Ebda. S.71-81;

Anfang Zwanzig, welche die Zukunft unserer Gesellschaft bilden und in eine mediatisierte Welt geboren wurden.¹³

„Darstellendes Spiel“ als Bildungsgegenstand und die moralische Erziehung durch Ästhetik war schon zu Zeiten Schillers ein großes Thema und reicht den Aufzeichnungen nach bis in das Mittelalter zurück. Schon damals erkannte man den Wert und Nutzen theatraler Handlungsformen und des reflektierenden Denkens des Beobachters.¹⁴

Doch warum also sollte man auf theatrale Methoden beharren? Wo gewinnt die Theaterpädagogik wieder an Aktualität? Welche Punkte sprechen für die Methoden der Theaterpädagogik?

Der Pool an Möglichkeiten, den dieses Medium des Theaters bietet kann sowohl in einem ästhetischen, als auch in einem identitätsbildenden- und sozialkritischen Kontext gesehen werden. In diesem Zusammenhang werden theatrale Handlungen nicht nur als künstlerischer Ausdruck, sondern als pädagogische Maßnahme und Chance gesehen.¹⁵ In einer Welt, in der vorgegebene Bilder die Imagination ersetzen, muss man sich die Frage nach der Fähigkeit zur Vorstellungskraft stellen, die damit ebenso zu schwinden droht.¹⁶

Die Idee zu diesem Diplomarbeitsthema entstand durch die Beobachtung einer mir sehr nahe stehenden Person, welche nach langen Jahren der Gesprächstherapie erstaunliche Therapieerfolge verzeichnete, nachdem sie Schauspielworkshops besuchte, welche vorwiegend szenisches Spiel sowie Rollenarbeit beinhalteten.

Des Weiteren bekam ich im Laufe des Studiums die Chance in einer Klasse der Hauptschule MHS Korneuburg „verhaltensoriginelle“ Kinder im Kreativunterricht nach eigenem Ermessen zu betreuen und mit ihnen das Abschlussstück „Die Schlimmen Buben In Der Schule“ von J.N.Nestroy zu erarbeiten, was mich zu weiteren Überlegungen über „Transformative Prozesse“ anregte. Auch meine einjährige Arbeit

¹³ Sherry, Turkle: Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Riemann Verlag, München 2012, 1. Auflage, S.12;

¹⁴ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.86-90;

¹⁵ Vgl.: Ebda. S.279;

¹⁶ Baudrillard, Jean: Die Fatalität der Moderne. Ein Interview. In: Bergfleth, Gerd et al.: Zur Kritik der palavernden Aufklärung. München 1984, S.135;

im Kindertheaterverein von Frau Marboe, welcher Sensibilisierungstraining und theaterpädagogische Übungen vorausgingen, unterstützte diese Überlegungen zur Selbstoptimierung, welche über „Körperlichkeiten“ verinnerlicht werden kann. Zudem konnte ich über meine Zeit als Berufsorientierungscoach für eine Aktion der Wirtschaftskammer Österreich, in der ich sechs Monate durch Wien und Niederösterreich reiste, ein für mich ernüchterndes Fazit über das Körperbewusstsein unserer aufwachsenden Jugend ziehen. Dieses Ergebnis fiel sicher nicht zuletzt wegen den Mediatisierungstendenzen des virtuellen Zeitalters dementsprechend aus. Aber dazu mehr in der vorliegenden Arbeit.

Abb.1:¹⁷



¹⁷ Tedxvienna.at, <http://www.tedxvienna.at/wp-content/uploads/2013/07/Cyborgs-vs-Humans.png>;

1.1 Forschungsfrage und Methodik

Forschungsfrage

Durch die zunehmende Technisierung unserer Gesellschaft, durch die Digitalisierung der Kommunikation und die zunehmende Zeit, die wir der virtuellen Welt widmen¹⁸, sowie durch die zahlreichen Fähigkeiten, die wir uns mit dem verlängerten Arm der Technik aneignen, muss man unweigerlich auch jene menschlichen Fähigkeiten beachten, die dabei nicht mehr gefördert werden. Einerseits schiebt sich der Computer Schritt für Schritt zwischen jegliche Form von menschlicher Interaktion,¹⁹ vereinfacht die Kommunikation bis hin zur zeitsparenden Computersprache oder den vereinfachten digitalisierten Kommunikationsformen²⁰, auf der anderen Seite birgt die virtuelle Welt als Zufluchtsort auch ein immenses Suchtpotenzial und paradoxerweise auch ein Imaginationspotenzial, wie es an Online-Rollenspielen sichtbar wird.²¹ Es entsteht eine Aufmerksamkeitskultur, die sich um ständige Anerkennung bemüht und nach immer neuen Inszenierungsmöglichkeiten trachtet, wie bei den sozialen Medien Facebook, You-Tube sichtbar wird. Die Tatsache, dass mittlerweile ohne Internet die soziale „Inexistenz“ droht, ist nur ein Beispiel von vielen, das uns drängt auf die „Schattenseite“ der Medaille einer mediatisierten Gesellschaft zu blicken, und uns zu überlegen was wir dem entgegensetzen können.²² Daraus resultierend stellt sich die Frage ob sich die Theaterpädagogik als Ausgleich dieser Defizite eignet.

¹⁸ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, 25-27 und vgl.: Sherry, Turkle: Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Riemann Verlag, München 2012, 1. Auflage;

¹⁹ Vgl.: Baudrillard, Jean: Die Simulation. In: Welsch, W.: Wege aus der Moderne, Schlüsseltexte der Postmoderne- Diskussion. Weinheim 1982. Abgedruckt in: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.40;

²⁰ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.25-27;

²¹ Vgl.: Suchtfragen.at, <http://www.suchtfragen.at/sucht/verhalten/computer-sucht.php>;

²² Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.296-322;

Methodik

Ziel meiner Diplomarbeit ist es den Mehrwert theaterpädagogischer Konzepte herauszuarbeiten, um sie als Gegenmodell zu den Problemstellungen einer zunehmend mediatisierten Gesellschaft vorzustellen. Zuerst werden die aktuellen Mediatisierungsprozesse und -tendenzen durch die sozialen Medien des Web 2.0 am Beispiel von Facebook beleuchtet, um die sich daraus ergebenden Gefahren für die Persönlichkeitsentwicklung der Jugend und bereits sichtbaren Defizite bis hin zum Extrembeispiel der Computersucht, zu zeigen. Anschließend wird durch den Blick auf verschiedene theaterpädagogische Konzepte versucht, den Mehrwert der theaterpädagogischen Arbeit an einer Rolle herauszuarbeiten um somit die Frage, warum und ob sich gerade die theaterpädagogische Arbeit als geeignete Gegenmaßnahme anbietet, beantworten zu können.

1.2 Kapitelübersicht

Eine große Rolle im einführenden Kapitel Mediengeschichte spielen die Auffassungen von Werner Faulstich²³ und Ramón Reichert²⁴. Nach dem Erfassen der aktuellen Mediatisierungstendenzen werden eventuelle negative Auswirkungen im Kapitel „Gefahren der Mediatisierung“ herausgearbeitet und aufgelistet.

Natürlich ist eine Entwicklung und ihre Folgen in einem so frühen Stadium wie hier, dem „Kindergartenalter des Web 2.0“, schwer zu untersuchen. Trotzdem lassen sich eindeutige Tendenzen negativer Auswirkungen auf den Menschen in seiner Entwicklung, seinem Denken, Fühlen und Handeln feststellen und mit Hilfe von Manfred Spitzers Forschungen zeigen und fundieren. Neben dem Psychologen und Psychiater Spitzer²⁵, mit seinem Forschungsschwerpunkt im Grenzbereich der kognitiven Neurowissenschaft und Psychiatrie, werden unter anderem auch die

²³ Faulstich, Werner: Mediengeschichte. In: Grundwissen Medien. 5 Auflage, Wilhelm Fink Verlag, Paderborn 2004;

²⁴ Reichert, Ramón: Die Macht der Vielen. Über den neuen Kult der digitalen Vernetzung. transcript Verlag, Bielefeld 2013;

²⁵ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag. München 2012 und Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013;

Ausführungen von den Medienwissenschaftlern Mark Andrejevic²⁶, Geert Lovink²⁷ und Sherry Turkle, einer US-amerikanischen Soziologin und Professorin für Science, Technology and Society²⁸, in diesem Kapitel einbezogen.

Der kurze Teil der Persönlichkeitsentwicklung soll auf die Schwierigkeiten der Identitätsbildung der heutigen Jugend eingehen. Dieser Abschnitt mit besonderer Berücksichtigung der Arbeit des Psychoanalytikers Erik H. Erikson²⁹, soll die Notwendigkeit einer Pädagogik die identitätsstiftend wirkt, unterstreichen.

Die Theaterpädagogik setzt bei den körperlichen und sinnlichen Erfahrungen an, bietet über diese Themen hinaus eine Chance zur Selbstreflexion, Selbstwahrnehmung und somit auch zur Identitätsstiftung. Bei den theaterpädagogischen Methoden wird zum einen auf ein Modell der künstlerisch angeleiteten Arbeit mit Laien eingegangen. Zu diesem Teil wird die bereits empirisch ausgeführte Forschungsarbeit von dem Theaterwissenschaftler, Theaterpädagogen und Schauspieler Jürgen Weintz³⁰ herangezogen. Hierzu sollen zum anderen Konzepte des Psychodramas Levy Morenos und der Improvisation vorgestellt werden. Ziel dieser Fokussierung ist es, den Mehrwert der theaterpädagogischen Arbeit an einer Rolle für den kreativ Handelnden herauszuarbeiten.

Im letzten Teil, der Conclusio, werde ich die Vorteile und Möglichkeiten, also den Mehrwert theaterpädagogischer Konzepte, den Problemstellungen, die sich aus unserer mediatisierten Gesellschaft ergeben, gegenüberstellen und damit aufzeigen, dass die Theaterpädagogik das geeignete Instrument zur Neutralisierung dieser negativen Tendenzen ist.

²⁶ Vgl.: Andrejevic, Marc: Facebook als neue Produktionsweise. In: Oliver Leistert, Theo Röhle; Generation Facebook. Über das Leben im Social Net. transcript Verlag, Bielefeld 2011;

²⁷ Vgl.: Lovink, Geert: Das halbwegs Soziale. Eine Kritik der Vernetzungskultur. transcript Verlag, Bielefeld 2012;

²⁸ Vgl.: Turkle, Sherry: Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Übersetzt von Joannis Stefanidis, Riemann Verlag, München 2012, 1. Auflage;

²⁹ Erikson, E.H.: Identität und Lebenszyklus. Theorie 2. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1966;

³⁰ Vgl.: Weintz, Jürgen; Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008;

1.3 Begriffserklärung

Um den Lesefluss nicht zu stören, werden vorab einige Begriffe zu dem vorliegenden Thema erläutert.

Medien

Das Wort Medium stammt aus dem lateinischen und kommt von `der in der Mitte Befindliche`. Es bezeichnet das Vermittelnde oder Einrichtungen, die Meinungen vermitteln. Es steht in der kultischen Tradition für heilsichtige Personen und entwickelte sich bis hin zum heute gebräuchlichen Sinn der technischen Apparaturen. Neue Medien markieren alle technischen Entwicklungen nach dem Fernsehen. Medien sind Funktionen um zu Kommunizieren.³¹ Des Weiteren ist es Tatsache, „dass jede menschliche Beziehung, jeder soziale Kontakt auf den Gebrauch von M[edien] angewiesen ist, nur über M[edien] funktioniert und aufgrund von M[edien] wirklich ist.“³²

Web 2.0, Internet, Netz, Social Web

Es existiert unter den Netztheorien kein einheitlicher „Netzbegriff“. Die sozialen Netzbeziehungen werden als eine Gruppe von Menschen begriffen, die mit ihren Beziehungen zueinander eine „machtkonstruierende Rolle“ bei der Formierung von Kollektivität einnehmen.³³ Das Web 2.0 zeichnet sich durch seine erweiterten technischen Möglichkeiten durch soziale Netzwerke, Browser und Suchmaschinen sowie „Echt-Zeit editing“ aus.

User

Steht für alle Personen, die das Internet benutzen.

³¹ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.195-197;

³² Ebda. S.195;

³³ Vgl.: Reichert, Ramón: Die Macht der Vielen. Über den neuen Kult der digitalen Vernetzung. transcript Verlag, Bielefeld 2013, S.8;

Cyborg

Der Begriff des Cyborgs wurde in den 1960er Jahren geprägt. Er bezeichnet einen Hybrid aus Mensch und Maschine, der ursprünglich für die Raumfahrt gedacht war. Ein „self-regulating man machine-system“³⁴, das fähig war in möglichen außerirdischen Welten zu existieren. Cyborgs sind im Rahmen der Arbeit als Menschen zu verstehen, dessen Körperteile teilweise oder komplett durch Technik ersetzt werden.

Cyberspace

Bezeichnet den virtuellen Raum im Web 2.0.

Kognitivismus

Untersucht die menschliche Art des Denkens, der Problemlösung und des Bewusstseins an sich.³⁵

Cybercrime

Der Begriff steht für alle Verbrechen im online Netz. Dazu gehören Mobbing, Hacking, Wirtschaftsbetrug etc. Der Cyberwar wird als fünfte Art des Krieges gehandelt, dessen Kriegsführung und Ausmaß noch in den Kinderschuhen steckt.³⁶

Croudsourcing

Darunter versteht man das Auslagern (Outsourcing) von der zu erbringenden Arbeitsleistung an eine Gruppe von User, also die Nutzer des Internet.

³⁴ Fuchs, Christian: Technisch vermittelte Entkörperlichung - Emanzipation oder Risiko? In: Utopie Kreativ, Nr.: 129/130, Juli/August 2001, S.648;

³⁵ Vgl.: Weber, Anja: Lerntheorien und die konkrete Gestaltung von Lernprozessen. Eine Auseinandersetzung mit ausgewählten lerntheoretischen Ansätzen und den Perspektiven für attraktive Formen des Lernens. Online: Grin Verlag, 2006, S.34;

³⁶ Vgl.: Arte Future: Welche echte Bedrohung steckt hinter dem Cyberwar? 2014, <http://future.arte.tv/de/cyberwar>;

Digitale Eingeborene - Digital Natives

So wird der Nachwuchs genannt, der in die technisierte Welt geboren ist und mit der Digitalisierung als „natürlichen“ Bestandteil des Alltags aufwächst.³⁷

2 Web 2.0

„Das Bild, das das Web 2.0 charakterisiert, müsste eine Daten-Visualisierung seines Hyperwachstums sein. Die schiere Anzahl an Nutzern rund um den Globus und das Ausmaß, in dem sich die Leute auf das Internet einlassen, ist für Insider immer noch überwältigend, und viele glauben nicht mehr, dass die Internetgemeinschaft diese Themen selbst klären kann.“³⁸

Da die Medien die Medien regulieren, und man Medien braucht um über sie zu berichten, ist es nicht verwunderlich, dass es wenige verbreitete und anerkannte Studien über negative Auswirkungen des übermäßigen Medienkonsums gibt. Es verhält sich ähnlich wie bei dem Medium Nachrichten, welche auch immer nur bestimmte Teile des Geschehens zeigen, nämlich den Teil, der aufgrund bestimmter Interessen gezeigt werden soll. Martin Spitzer, ein deutscher Neurowissenschaftler und Psychologe hat ausgehend von dieser Erkenntnis etliche Studien zu dem Thema Mediengebrauch und ihre Auswirkungen auf das menschliche Gehirn untersucht. Spitzer weist eindeutig auf die Tatsache hin, dass Studien, die von großen Wirtschaftskonzernen finanziert wurden einen positiven Lerneffekt durch und nach dem Mediengebrauch beteuern, aber nicht belegen, und diese auch häufig publiziert werden. Selten hingegen liest man von den Studien, welche die eindeutige Lernineffizienz sowie die Konzentrationsschwäche und Verringerung der Aufnahmefähigkeit von Kindern nach und durch den Mediengebrauch belegen.³⁹

Was aber, wenn der Medienkonsum doch eindeutige Spuren hinterlässt? Die folgenden Fragestellungen in diesem Bereich der Arbeit lauten:

³⁷ Vgl.: Turkle, Sherry: Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Riemann Verlag, München 2012, 1. Auflage, S.12;

³⁸ Lovink, Geert: Das halbwegs Soziale. Eine Kritik der Vernetzungskultur. transcript Verlag, Bielefeld 2012, S.29;

³⁹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.153-154;

Digitale Medienwelt - der neue Kulturschock? Sind uns die grundlegenden Veränderungen der Strukturen unserer Gesellschaft durch die sozialen Medien des Webs 2.0 bewusst?

Wie gehen wir mit diesen Veränderungen um und bereiten wir unsere Jugend auf die neuen Gesellschaftsstrukturen vor?

Welche Gefahren birgt die Mediatisierung unserer Gesellschaft und wie wirken wir den negativen Tendenzen entgegen? Was bedeutet der neue Trend des Digitallernens - digitaler Klassenzimmer für den Lernerfolg?

Um im Folgenden die mögliche Problematik dieser neuzeitlichen Mediatisierungstendenzen konkret aufzuzeigen, wird auf eines dieser neuen Medien ausführlicher eingegangen. Ein schönes Beispiel für unsere Untersuchung der sozialen Medien des Web 2.0 und die sich daraus ergebenden Veränderungen ist Facebook. Hier wird schnell ersichtlich, wie tief Medien in unser soziales, privates und berufliches Leben eindringen und es verändern.⁴⁰

2.1 Mediengeschichte

Zu Beginn sei gesagt, dass Gesellschaft schon immer, also seit rund 40.000 Jahren als Mediengesellschaft gesehen werden kann.⁴¹ Auch der mit diesem Thema einhergehende Begriff der Technik entstammt nicht der Industriellen - oder Maschinellen Revolution. Vielmehr ist Technik im Ursprung als eine „Auslagerung von Organisationsketten“ zu sehen. Den Anfang der Technisierung muss man also bei den Primaten suchen, die durch den aufrechten Gang die Entlastung der Hand und somit die Entstehung von Werkzeug hervorbrachten. Durch die Entlastung des Mundes als Greiforgan legte man des Weiteren den Grundstein für die Sprache. Mediatisierung und Technisierung sind also keine Tendenzen der Neuzeit.⁴²

⁴⁰ Vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.91-107;

⁴¹ Vgl.: Faulstich, Werner: Mediengeschichte. In: Grundwissen Medien. Wilhelm Fink Verlag, Paderborn 2004, 5. Auflage, S.21.-34;

⁴² Vgl.: Hartmann, Frank: Techniktheorien der Medien. Technische Evolution und Medienevolution. In: Weber, Stefan: Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2003, S.55;

Der folgende Überblick stützt die Annahme einer „Medienevolution“, in der die Medien nicht nur quantitativ zunehmen, sondern auch qualitativ immer wichtiger für die Gesellschaft werden.⁴³ Dies geht mit der These der Verfasserin der vorliegenden Arbeit, nämlich der Problematik der aktuellen Mediatisierungstendenzen unserer Gesellschaft, konform.

Die Mediengeschichtsschreibung geht von verschiedenen Paradigmen aus. Eine allumfassende und durchgehende Mediengeschichte ist jedoch aufgrund der Fülle von unterschiedlichen Medien und ihren verschiedenen sozialen, kulturellen und technischen Konnotationen nicht darstellbar. Selbst bis heute liegt beispielsweise keine umfassende Geschichte des Mediums Buch vor. Geschichtsschreibung im medialen Sinne kann als Sozialgeschichte oder Systemgeschichte, als Technikgeschichte oder Herrschaftsgeschichte, als Personen- oder Institutionsgeschichte bis hin zur Funktionsgeschichte und von vielen weiteren Ausgangspunkten als Mediengeschichte gesehen werden.⁴⁴

Um einen Überblick geben zu können beschränken wir uns deshalb auf Medien in Bezug auf Kommunikation und ihre historisch großen „medialen Stationen“. Beginnend mit der 1) Körpersprache zieht sich die Entwicklung über die 2) Verwendung von Symbolen hin zur 3) Entstehung der Oralkultur mit Rhetorik und Verbalsprachen und der anschließenden 4) Schriftkultur, natürlich mit den dazugehörigen Druckverfahren bis zur heutigen Bildkultur der Massenmedien mit ihrer Massenkommunikation, die nun eine Individualisierung durch die digitalen und sozialen Medien erlebt.⁴⁵ Diese Vorgangsweise erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern soll dazu dienen Mediatisierungstendenzen zu veranschaulichen und in einer zusammenhängenden Entwicklung ersichtlich zu machen.

⁴³ Vgl.: Hartmann, Frank: Techniktheorien der Medien. Technische Evolution und Medienevolution. In: Weber, Stefan: Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2003S.57;

⁴⁴ Vgl.: Faulstich, Werner: Mediengeschichte. In: Grundwissen Medien. Wilhelm Fink Verlag, Paderborn 2004, 5 Auflage, S.21.-34;

⁴⁵ Vgl.: Ebda. S.21-34;

2.2 Medien als Kulturschock?

Der kulturgeschichtliche Überblick im Licht der Kommunikation zeigt vier große Phasen des Umbruchs, deren Übergänge Werner Faulstich als Kulturschock bezeichnet:

- 1) Bis 1500 (n. Chr.): Die erste Phase besteht aus den Primär- oder Mensch-Medien, sie kamen in Kleingruppen vor.
- 2) Von 1500 bis 1900 (n. Chr.): Verlagerung des Schwerpunkts auf die Sekundär- oder Druckmedien, die zuerst zu den Individual- und später zu den Massenmedien zählen.
- 3) 1900 bis 20. Jahrhundert: Verlagerung auf die Tertiär- oder elektronischen Medien, sie waren größtenteils Massenmedien, zum Beispiel Telefon, Radio, TV.
- 4) Ende 20. bis Beginn 21. Jahrhundert: Gewichtsverschiebung auf die Quartär- oder Digitalen Medien, Massenmedien mit Trend zur Individualnutzung.⁴⁶

Den Phasen gemein ist die temporäre Verringerung der Gesamtentwicklung. So sieht man, dass die erste Phase einen großen Zeitraum von dreißig bis vierzigtausend Jahren einnimmt, während sich die zweite Periode auf rund vierhundert Jahre beschränkt. Die dritte Phase dauerte nur noch circa hundert Jahre.⁴⁷ Nun bleibt es spannend, wie lange die vierte aktuelle Phase andauert und wodurch sie abgelöst werden wird.⁴⁸

Fakt ist aber der immer rasantere Wandel der Medienwelt, und damit ihre umbruchsartigen Auswirkungen auf die Gesellschaft und ihre Strukturen. Um die Wirkung im Sinne eines „Kulturschocks“ näher zu erläutern, werden nun die letzten zwei Phasen genauer beleuchtet.

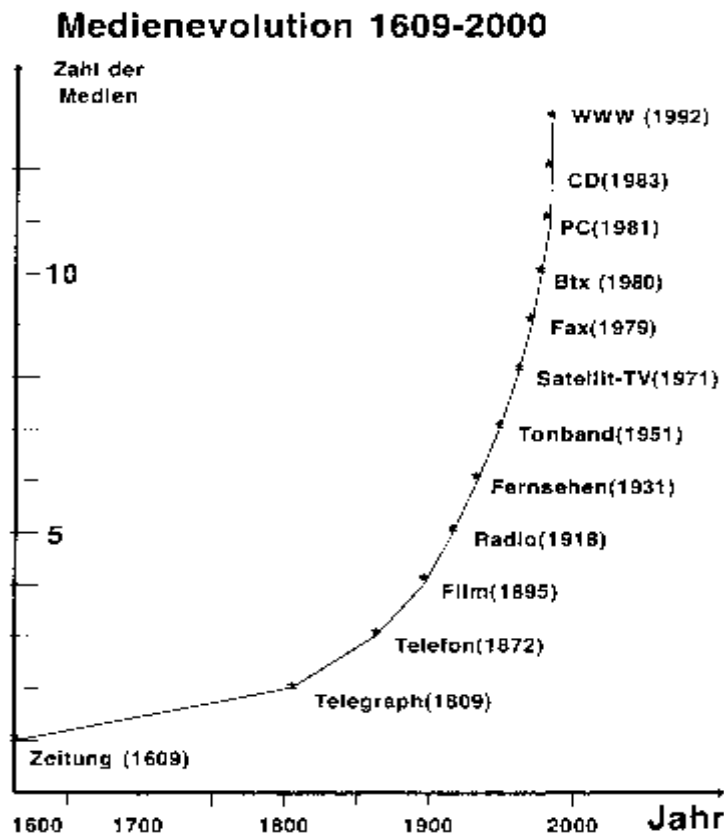
⁴⁶ Vgl.: Faulstich, Werner: Mediengeschichte. In: Grundwissen Medien. Wilhelm Fink Verlag, Paderborn 2004, 5. Auflage, S.21.-34;

⁴⁷ Vgl.: Ebda. S.21-34;

⁴⁸ Vgl.: Lovink, Geert: Das halbwegs Soziale. Eine Kritik der Vernetzungskultur. transcript Verlag. Bielefeld, 2012 S.9-37;

Im 19. Jahrhundert sieht man die temporale Verkürzung der Entwicklungen sehr deutlich.⁴⁹ Die folgende Tabelle veranschaulicht die Medienevolution vom 16. Jahrhundert bis in das 21. Jahrhundert.

Abb. 2: Massenmedien und ihre zeitliche Entwicklung⁵⁰



3) Die dritte große Phase, die Zeit der elektronischen Medien von 1900-2000

Diese Phase des Umbruchs der Medien bereitete sich in Form einer „verstärkten Tradierung auf das Sinnliche“ bis zum Ende des 19. Jahrhunderts vor. Die Sinnlichkeit in den Medien wurde durch den Trend der vermehrten Bildhaftigkeit in den Medien des 20. Jahrhunderts sichtbar. Medien wie zum Beispiel Fernsehen, Hörspiele und Spielfilme treten in den Vordergrund. Die Unterhaltungsmedien verlagerten sich von den gedruckten hin zu den elektronischen Medien. Auch hier werden zwei Phasen der Schwerpunktverlagerung sichtbar: a) die anfängliche Dominanz der auditiven

⁴⁹ Vgl.: Faulstich, Werner; Mediengeschichte. In: Grundwissen Medien. 5 Aufl. Wilhelm Fink Verlag. Paderborn 2004, 5 Auflage, S.21-34;

⁵⁰ Vgl.: Merten, Klaus: Evolution der Kommunikation. In: Merten, Klaus; Schmidt, J. Siegfried; Weischenberg, Siegfried: Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft, Westdeutscher Verlag, Opladen 1994, S.153;

Medien, wird später von b) den audiovisuellen Medien mit Foto, Film und Fernsehen und vom Mobiltelefon abgelöst.⁵¹

Während also am Anfang des 20. Jahrhunderts noch das Radio eine sehr wichtige Rolle als Massenmedium spielte, wurde der Schwerpunkt allmählich auf die Bildmedien verlagert. Das Fernsehen, trat in den Vordergrund.

So war die Dominanz der Bildmedien in unserer Gesellschaft, als Massenmedium das unsere Gesellschaft beeinflusst, und das wiederum von ihr beeinflusst wird, geboren. Die Informationsdichte und Schnelligkeit, sowie die Teilnahme der Rezipienten, stieg (und steigt) exponentiell. Konzerne wurden zu Medienmagnaten zusammengeschlossen, deren Partizipation aller Art über die Nationen hinaus gesendet und empfangen werden können.⁵²

Diese „technischen Medien“, wie Fotoapparat, Filmkamera bis hin zum Computer, sind Apparate, die eine sekundäre Wirklichkeit oder Medienwirklichkeit erzeugen. Diese Wirklichkeit, welche von der Technik durchdrungen ist und durch sie geformt und verändert wird, entwickelt nun im „Digitalen Zeitalter“ stetig neue Systeme, deren Komplexität und Schnelligkeit den Einzelnen überfordern können.⁵³

In den 1990er Jahren veränderte sich auch das Verhältnis von Mensch und Computer. „Der Computer wurde zu einem Portal, dass es den Menschen ermöglichte, Parallelleben in virtuellen Welten zu führen.“⁵⁴

Somit kommen wir in unserem Überblick zur vierten und bis jetzt letzten großen Phase des Umbruchs:

⁵¹ Vgl.: Faulstich, Werner: Mediengeschichte. In: Grundwissen Medien. Wilhelm Fink Verlag, Paderborn 2004, 5. Auflage, S.21.-34;

⁵² Vgl.: Faulstich, Werner: Mediengeschichte. In: Grundwissen Medien. Wilhelm Fink Verlag, Paderborn 2004, 5. Auflage, S.21-34;

⁵³ Vgl.: Schnell, Ralph: Medienästhetik. Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen. Metzler Verlag, Stuttgart 2000, S.149;

⁵⁴ Turkle, Sherry; Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Übersetzt von Joannis Stefanidis, Riemann Verlag, München 2012, 1. Auflage, S.9-24;

4) Die junge Zeit der digitalen Medien seit dem Jahr 2000

Die erneute Weltveränderung durch das „digitale Zeitalter“ birgt neue Medienformen wie unter Anderem digitale Online-Lexika (Wikis), Pods und Videocasts, Weblogs und Community Seiten, das World Wide Web und die sozialen Netzwerke. „Sie sind ein Phänomen alltagskultureller Kommunikation.“⁵⁵ Es entsteht alltäglich genutzte „kollektive Intelligenz“.⁵⁶ All diese Neuerungen sind auf den Computer zurückzuführen und können als Simultanmedien unter dem Begriff Multimedia zusammengefasst werden. Multimedia setzt sich aus Bild, Ton, Animation, Text und Grafik zusammen. Durch die neuen technischen Möglichkeiten entstehen neue Informationsquellen, die nicht nur Informationen senden können, sondern es dem Empfänger erlauben aktiv und global zu interagieren. Informationsverarbeitende Systeme werden dabei mit interaktiven und distributiven Systemen vereint.⁵⁷

Die für diese Arbeit und die folgenden Kapitel entscheidenden Begriffe stammen aus diesem Kontext: Virtuelle Realität, Cyberspace, Hypermedia, digitale Eingeborene. Das digitale Zeitalter mit dessen aktuellen Umbrüchen bildet den zeitlichen Rahmen für die Erfassung der aktuellen Problematiken der Mediatisierungstendenzen. Deshalb wird im folgenden Kapitel Web 2.0 das Hauptaugenmerk auf aktuelle Studien, Forschungen und Literatur gelegt.

„Die Sammlung von Informationen über die Umwelt wird in der Neuzeit also zu einer durch klare Standards geleiteten sozialen Veranstaltung. Ihre Ergebnisse, die Beschreibungen der Welt, sind keine individuellen Leistungen, auch nicht bloße Additionen derselben, sondern das Produkt tatsächlicher gesellschaftlicher Kooperation. Die Kooperierenden können unterschiedlichen sozialen Schichten, Professionen und Generationen angehören. Sie brauchen sich nicht zu kennen.“⁵⁸

⁵⁵ Reichert, Ramón: Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechniken im Web 2.0. transcript Verlag, Bielefeld 2008, S.7;

⁵⁶ Vgl.: Stampfl, S. Nora: Die Zukunft der Dienstleistungsökonomie. Momentaufnahme und Perspektiven. Springer Verlag, Berlin, Heidelberg 2011, S.66;

⁵⁷ Vgl.: Faulstich, Werner: Mediengeschichte. In: Grundwissen Medien. Wilhelm Fink Verlag, Paderborn 2004, 5 Auflage, S.21.-34;

⁵⁸ Giesecke, Michael: Der Verlust der zentralen Perspektive und die Renaissance der Multimedialität. In: Kemp, Wolfgang; Mattenklott, Gert; Wagner, Monika; Warnke, Martin: Vorträge aus dem Warburg-Haus. Akademie-Verlag, Berlin 1998, 5 Auflage, S.98;

Doch ist es wirklich die soziale Kooperation, die im Vordergrund der Digitalisierung steht? Oder hat die Digitalisierung, mit ihrer Generierung von Datenströmen und Informationssammlungen, mit ihren Algorithmen zur Berechnung des Verhaltens in Gegenwart und Zukunft und ihren Agententechnologien doch nicht vielleicht eher den Hintergrund kapitalistischer Beweggründe?⁵⁹

Als weiteres Zeichen dieser Kulturschocks kann, laut Faulstich, die Medienkritik gesehen werden. Sie ist Indikator und Antwort auf die Wirkung der Medien als Kulturschock, die aus der Ablösung von einem Medium zum anderen erfolgt. Diese Schockwirkung ergibt sich aus der Dominanzverschiebung der Medien, wie sie vorhin aufgezeigt wurde. Mit ihr einhergehend zeigt sich das ebenfalls nicht neuartige Phänomen des „Endzeitbewusstseins“.⁶⁰ In der Publikation von Werner Faulstich „Geht morgen doch die Welt zugrunde?“ bezieht er sich auf dieses kontinuierliche Auftreten der „Endzeitstimmung“ in diesen Umbruchsphasen und zeigt Medienkritik als Abbild des Medienschocks. Dabei werden drei Merkmale aufgelistet, die in der Gesellschaft sichtbar und für den Kulturschock bezeichnend sind: „Totalität, Entropie und Irreversibilität“.⁶¹ Auch die Autorin der Arbeit schließt sich nach den eingehenden Recherchen dieser Ansicht über die „Endzeitstimmung“ an.

Der Kulturschock der letzten Dominanzverschiebung der Medien ist noch nicht zur Gänze abschätzbar. Entwicklungen und ihre Tendenzen sind in diesem Wandel aber klar ersichtlich: soziale Plattformen, die weit in den privaten Bereich dringen, evozieren eine virtuelle Realität, die eine Gegenrealität zum „realen Leben“ bietet und auch als Zufluchtsort genutzt wird. „Selbstthematisierungskultur“ und ein reger „Aufmerksamkeitskampf“ sind nur Teile der Nebenwirkungen dieser modernen digitalen Vernetzungskultur.⁶² Für kapitalistische Zwecke eignet sich der Trend bereitwillig Daten über sich preiszugeben, genauso wie unsere Beichtkultur und das zunehmende Verbringen der Zeit im Cyberspace, hervorragend. Doch welche

⁵⁹ Vgl.: Fuchs, Christian: Krise und Kritik in der Informationsgesellschaft. Arbeiten über Herbert Marcuse, kapitalistische Entwicklung und Selbstorganisation. Soziale Selbstorganisation im informationsgesellschaftlichen Kapitalismus, Teil 2. Books on Demand Gmbh, 2002, S.644-658;

⁶⁰ Vgl.: Faulstich, Werner: „Jetzt geht die Welt zugrunde...“. Mediengeschichte. Vom antiken Theater bis zu Multimedia. In: Faulstich, Werner: Medienkulturen. Fink, München 2000, S.172;

⁶¹ Ebda. S.172;

⁶² Vgl.: Reichert, Ramón: Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechniken im Web 2.0. transcript Verlag, Bielefeld 2008. S.47-60;

Konsequenzen hat das für die Gesellschaft oder den Einzelnen? Mehr dazu im Kapitel 2.4 Gefahren der Mediatisierung.

2.3 Mediatisierung der Gesellschaft

Es ist, wie im vorangegangenen Kapitel gezeigt, falsch anzunehmen, dass die Mediatisierung oder auch Technisierung unserer Lebenswelt eine Erscheinung des Zeitalters der digitalen Medien sei. Vielmehr hat die Menschheit ihre Umwelt schon immer mediatisiert. Seit der Mensch anfang eine Situation mit etwas anderem zu vermitteln, das nicht mit dem Unmittelbaren in Verbindung steht, also über das Tatsächliche hinausreicht, gebrauchen wir Medien.⁶³

Mediatisierung ist interdisziplinär zu betrachten. Ausgehend von der Renaissance mit ihrer Zentralperspektive, die bereits eine verinnerlichte Medienerfahrung zeigt, bis zum heutigen Smartphone gewinnt die Mediatisierung Bedeutung für alle Perspektiven wissenschaftlicher Disziplinen.⁶⁴

Ramón Reichert spricht von einer „Mediatisierten Wende“. Soziales Handeln wird demnach zunehmend in ein instrumentelles oder strategisches Handeln transformiert. Es wird als mediale kommunikative Absicht instrumentalisiert; soziales Handeln ist so in mediales Handeln eingebettet. Nicht nur der Intellekt, auch die Körperlichkeit wird auf Medien bezogen, wie es bei Sport Apps und vielen Spielen ersichtlich wird. Die mediatisierte Lebenswelt macht natürlich auch vor dem Berufsalltag nicht halt. Technisierung, wie zum Beispiel das Fließband, welches Befehle in die technische Infrastruktur eingebettet hat oder das Auto, das zum Anschnallen auffordert, sind längst Normalität in einer Welt von „alltäglichen medial generierten technischen Umgebungen“.⁶⁵

⁶³ Vgl.: Reichert, Ramón: Streaming-Service Moodle, Vorlesung zu „Mediengeschichte - Kulturgeschichte der Medien 1500-2000“, Kursnummer: 170013, Sommersemester 2013, Aufzeichnung vom 23.04.2013 00:40-1:00min;

⁶⁴ Vgl.: Giesecke, Michael: Der Verlust der zentralen Perspektive und die Renaissance der Multimedialität. In: Kemp, Wolfgang; Mattenklott, Gert; Wagner, Monika; Warnke, Martin: Vorträge aus dem Warburg-Haus" Band 2, Akademie-Verlag, Berlin 1998, S.85-116;

⁶⁵ Vgl.: Reichert, Ramón.: Die Macht der Vielen. Über den neuen Kult der digitalen Vernetzung. transcript Verlag, Bielefeld 2013;

Abb. 3:

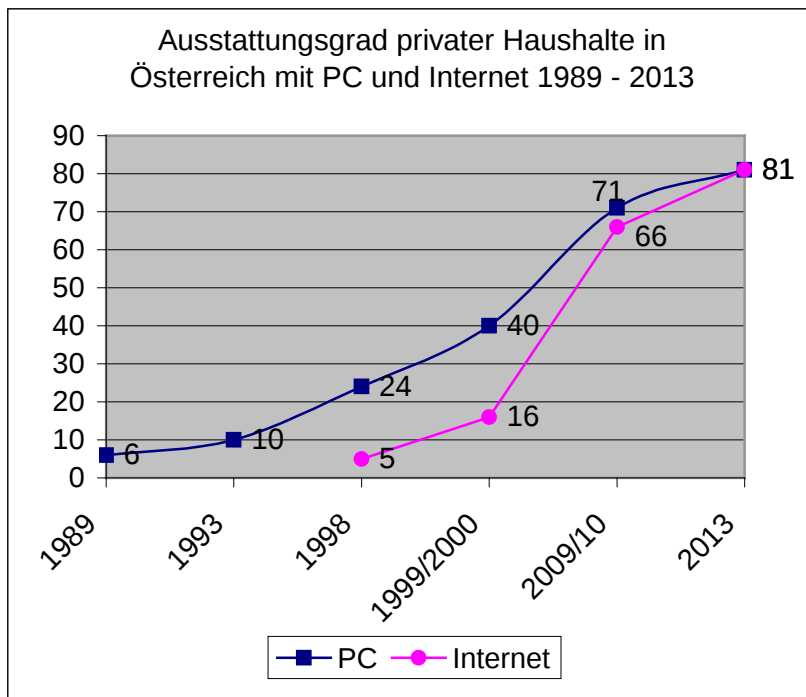


Abbildung 3 zeigt die kontinuierliche Steigerung der Ausstattung von Haushalten mit Computern und Internetnutzung.⁶⁶ Während 1998 nur 5% aller Haushalte in Österreich einen Internetanschluss hatten, beläuft sich die Zahl 2013 auf 81%. Auffällig ist auch, dass die Zahl der Internetnutzung mit der Anzahl der Computer in den Haushalten im Jahre 2013 konform geht. Also ist davon auszugehen, dass beinahe jeder Computer auch mit einem Internetzugang ausgestattet ist.⁶⁷

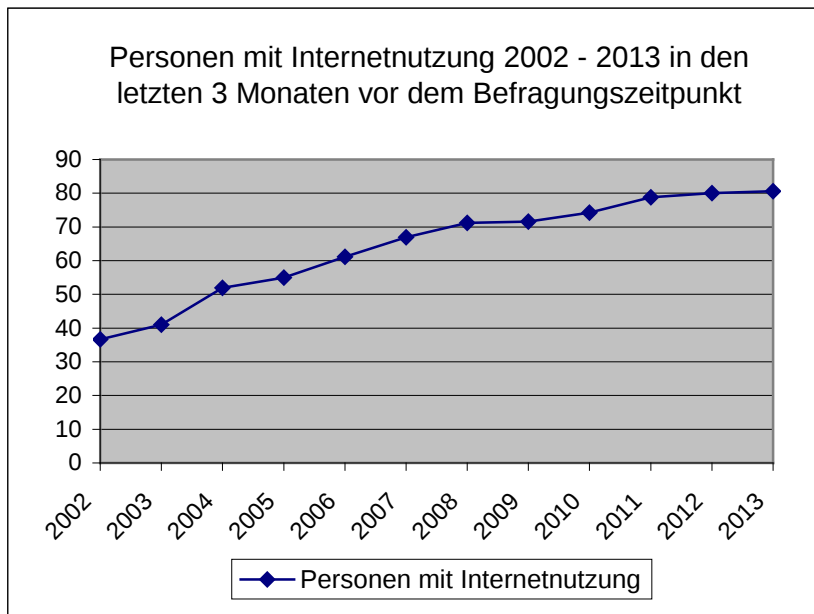
In der Abbildung 4 wird der enorme Anstieg der Internetnutzung in den letzten elf Jahren, in dem für uns interessanten Abschnitt des Digitalisierungsprozesses, sichtbar.⁶⁸

⁶⁶ Statistik Austria, Konsumerhebungen 2009/10, 2004/05 und 1999/2000, Mikrozensus Sonderprogramme Juni 1974-1993 und September 1998, http://www.statistik-austria.at/web_de/statistiken/soziales/ausstattung_privater_haushalte/index.html;

⁶⁷ Vgl.: Statistik Austria, Europäische Erhebungen über den IKT-Einsatz in Haushalten 2013, in: Statistisches Jahrbuch Österreichs 2014, S.173, http://www.statistik.at/web_de/services/stat_jahrbuch/index.html;

⁶⁸ Vgl.: Statistik Austria, Europäische Erhebungen über den IKT-Einsatz in Haushalten 2002 bis 2013. – Befragungszeitpunkte: Juni 2002, März 2003, zweites Quartal 2004, Februar bis April 2005, Februar und März 2006 bis 2008, Februar bis April 2009, Mai und Juni 2010 und 2011, April bis Juni 2012 und 2013. – Personen im Alter von 16 bis 74 Jahren - In: Statistisches Jahrbuch 2014, S.172, http://www.statistik.at/web_de/services/stat_jahrbuch/index.html;

Abb. 4



Die Statistik Austria erhob im Jahr 2013, dass im Zeitraum der letzten drei Monate vor dem Befragungszeitpunkt 99,2% aller Jugendlichen zwischen 16-24 Jahren das Internet nutzten. Die gesamte Bevölkerung Österreichs zwischen 16-74 Jahren gesehen, liegt die Internetnutzung bei 80,4%. Damit stieg der Wert der Internetnutzung von unter 40% im Jahre 2002 bis zum Jahre 2013 um über das Doppelte an.⁶⁹

Chancen der Mediatisierung

Vor allem für den Lernprozess wird in der modernen Informationsgesellschaft das selbst gesteuerte und autonome Lernen als Chance gesehen. Der schnelle Zugang auf Informationen, sowie die Vernetzung verschiedener Informationsquellen bietet einen schnell zugänglichen und allzeit bereiten Wissenszugang für breite Massen. Auch der zeitnahe Austausch der Daten in Echtzeit, sowie die Förderung der Medienkompetenzen im Umgang mit Hard- und Software, die weltweiten Vernetzungsmöglichkeiten sozialer und ökonomischer Art werden genauso wie die

⁶⁹ Statistik Austria, Europäische Erhebungen über den IKT-Einsatz in Haushalten 2013, in: Statistisches Jahrbuch Österreichs 2014, S.171, http://www.statistik.at/web_de/services/stat_jahrbuch/index.html, abgerufen 23.01.2014

Förderung der Selbstbestimmung, das Loslösen von Raum und Zeit, werden als große Neuerungen der Moderne und Fortschritt gesehen.⁷⁰

Mediatisierung ist, wie zuvor erörtert, unserer Lebenswelt nicht fremd, oder gar eine Erscheinung des 21. Jahrhunderts. Sie kann von Anfang an als Teil unserer Gesellschaft gesehen werden. Mittlerweile durchzieht sie alle Bereiche des sozialen, politischen, und wirtschaftlichen Lebens. Wie aus den vorangegangenen Kapiteln der Mediengeschichte ersichtlich wurde, ist eine Welt ohne Medien nicht denkbar.

Wo also liegt das Problem oder die Gefahr der Mediatisierungstendenzen unserer Gegenwart?

3 Gefahren der Mediatisierung

Für Sherry Turkle, einer Medienforscherin am Massachusetts Institute of Technology (MIT), die sich mit den Tendenzen der Mediatisierung auseinandersetzt, zeichneten sich Ende der 90er Jahre des 20. Jahrhunderts und Anfang des 21. Jahrhunderts zwei Entwicklungsstränge ab:

- a) Die Tendenz zum „voll vernetzten Leben“. Durch Browser und Suchmaschinen konnte man ohne Ziel im Netz surfen und die „digitale Welt“ entdecken. Mit der Entwicklung des mobilen Netzes ging man noch einen Schritt weiter, fortan war man nicht mehr an den Schreibtisch gebunden und kann nun durchgehend vernetzt bleiben.
- b) Die zweite bedeutsame Entwicklung liegt im Gebiet der Robotik. Neue Technologien werden dahingehend speziell für Kinder entwickelt. Künstliche Wesen scheinen Aufmerksamkeit zu geben und verlangen Zuwendung.⁷¹

In ihrem dritten Buch „Verloren unter 100 Freunden“ blickt Turkle auf die Entwicklungen der letzten 15 Jahre. Genauso wie in ihren zwei vorherigen Büchern „Leben im Netz“ (1995) und „Die Wunschmaschine“ (1984) untersucht sie die

⁷⁰ Vgl.: Siebert, Horst: Selbstgesteuertes Lernen und Lernberatung. Konstruktivistische Perspektiven. Ziel Verlag, Augsburg 2006, 2.Auflage, S.78;

⁷¹ Vgl.: Sherry, Turkle: Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Riemann Verlag, München 2012, 1. Auflage, S.9-24;

Auswirkungen der neuen Technologien auf die Gesellschaft. Bei ihren langen Recherchen über diese Entwicklungstendenzen ist die Wandlung ihrer Haltung zu diesem Thema für die vorliegende Untersuchung spannend. Nach eigener Reflexion wich ihr anfänglicher Optimismus bezüglich der Aussicht auf die neuen Möglichkeiten (unter Anderem andere Individuen über das Netz Kennen zu lernen) in „Die Wunschmaschine“, der Ernüchterung bei den Recherchen zu „Leben im Netz“. Diese Ernüchterung wich schließlich dem Bedenken in ihren Recherchen zu ihrem aktuellen Buch „Verloren unter 100 Freunden“. ⁷²

Die Gefahr der aktuellen Mediatisierungstendenzen sieht Turkle einerseits in der Flucht in die virtuelle Realität, andererseits in den Entwicklungstendenzen der „digitalen Eingeborenen“. Als digitale Eingeborene bezeichnet sie Kinder, die in diese mediatisierte Welt geboren werden und mit diesen Technologien selbstverständlich aufwachsen. Zu den bedenklichen Tendenzen in der Robotik zählen Computerspielzeug und Babysitter-Roboter, die für Kinder entwickelt werden. Es geht dabei um technologische Entwicklungen, die unter dem Vorwand propagiert werden, dass sie „leben“, um vom Kind geliebt zu werden(!). Dem Gegenüber wird ein weiteres Thema aus ihrem Buch gestellt, eine der neuesten „Errungenschaften“ des Web 2.0, welche sich aktuell großer Userzahlen erfreut: Das Chatroulette. Dabei werden Menschen wahllos mit anderen verbunden um per Video zu Chatten. Menschen werden zu Objekten, die im Durchschnitt nach zwei Sekunden einfach durch weiter Klicken „entsorgt“ und zum Nächsten User weiter geleitet werden. ⁷³

Auch die Autorin der vorliegenden Arbeit geht mit Turkles Bedenken über diese zwei Entwicklungsstränge konform und zitiert in diesem Sinne:

„Wir scheinen fest entschlossen, Objekten menschliche Eigenschaften zu verleihen und begnügen uns selbst damit, einander wie Objekte zu behandeln.“ ⁷⁴

⁷² Vgl.: Sherry, Turkle: Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Riemann Verlag, München 2012, 1. Auflage, S.9-24;

⁷³ Vgl.: Ebda. S.9-14;

⁷⁴ Ebda. S.14;

Digitallernen = „Dämlichlernen“?

Die Darstellung des Digitallernens als „Dämlichlernen“ stützt sich zum Teil auf die Ausführungen von dem Gehirnforscher und Psychologen Manfred Spitzer. Durch wissenschaftliche Studien belegt und durch jahrzehntelange Erfahrung mit unter anderem auch Internet- und Computersüchtigen, in der von ihm geleiteten Psychiatrischen Universitätsklinik in Ulm, zeigt Spitzer gekonnt Gefahren auf, die mit der Medienflut einhergehen. Seine Erfahrungen und Kenntnisse in dem Gebiet der Neuroplastizität unterstreicht die vorliegende These, dass die Mediatisierung unserer Gesellschaft ernstzunehmende Gefahren mit sich bringt.⁷⁵

In seinem Buch „Digitale Demenz“ und „Das (un)soziale Gehirn“ verweist er auf die negativen Entwicklungen des digitalen Zeitalters und auf dessen Einfluss auf den Schul(miss)erfolg. Spitzer legt klar dar, dass die Digitalisierung der Klassenzimmer und der Freizeit in Form von Smartphones und Laptops für alle Kinder, genauso wie die Digitalisierung des Kinderspielzeuges bis hin zum „elektronischen Babysitter“, der in Japan von der Firma NEC bereits hergestellt und etabliert wird, einschlägige Defizite in der Sprache und somit auch dem Denken (denn wir denken in unserer Sprache) nach sich ziehen wird und bereits zieht.⁷⁶

Spitzer verweist in diesem Zusammenhang auch auf die neuronalen Aktivitäten im Gehirn. Er redet von „Gedächtnisspuren“, die wie Trampelpfade entstehen wenn Impulse durch Neuronen gefeuert werden. Dabei werden diese elektrischen Impulse an den Enden dieser „Leitungen“ durch Synapsen in einem chemischen Prozess übersetzt. Diese Synapsen bilden sich ständig neu um und auf, denn unser Gehirn lernt ständig.⁷⁷ Es kann nicht Nicht-Lernen.⁷⁸ Je öfter ein „Trampelpfad“ genommen wird, desto größer wird die Synapse. Letztere befinden sich an den grauen Zellen,

⁷⁵ Vgl.: Manfred Spitzer; Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.195-261 und Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012 und vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag. München 2012;

⁷⁶ Vgl.: Sherry, Turkle: Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Vorwort-Wendepunkte. Riemann Verlag, München 2012, 1. Auflage S.24ff und Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag. München 2012, S.60-150;

⁷⁷ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag. München 2012, S.46-49;

⁷⁸ Vgl.: Ebda. S.15;

den so genannten Nervenzellen. Man kann sie sich als Andockstellen vorstellen. Wird eine Andockstelle oft benutzt, wird sie „ausgebaut“, sie wird sichtbar größer oder bildet weitere aus, um die Informationsflut besser und schneller überzuleiten. Das heißt öfters gewählte Wege werden auf der „Landkarte des Hirns“ stärker und führen wiederum dazu leichter und schneller benutzt zu werden.

Die Synapsen wirken auch wie eine Art Regulator. Wir speichern in unserem Gehirn nicht jede Kleinigkeit ab, sondern filtern und lernen Regeln und Regelmäßigkeiten. Menschen haben circa hundert Milliarden graue Zellen, von jeder dieser Nervenzellen können wiederum bis zu zehntausend Verbindungen zu anderen grauen Zellen ausgehen. Diese biologischen Grundlagen dienen zur Erklärung der folgenden Untersuchung. Also kurz gesagt: Wenn wir unsere grauen Zellen nicht nutzen, verkümmern sie und ihre Synapsen.⁷⁹

Ein gutes Beispiel zur Veranschaulichung der Leistung dieses menschlichen Netzwerkes ist die Sprache in Wort und Schrift. Mit dem Einzug der Digitalisierung in die Klassenzimmer wird der Schüler zunehmend dazu gezwungen mit dem Computer zu Schreiben und zu Arbeiten. Später, auf den Universitäten, werden handgeschriebene Aufgaben und Arbeiten bis auf wenige Ausnahmen gar nicht mehr angenommen. Doch ist es nicht nur der bereichernde Schatz der Handschrift, der uns abhanden zu kommen droht. Auch die ausgereifte und differenzierte Sprache, mit ihrem komplexen Wortschatz, scheint langsam aber sicher einer reduzierten Sprache zu weichen.⁸⁰

Sprachdefizite durch den Mediengebrauch

Durch die Digitalisierung unserer Lebenswelt wird die Schrift ihrer motorischen Eigenschaft, der Handschrift, entledigt. Der Buchstabe des Wortes unserer Sprache wird nicht mehr länger mit einer spezifisch sensomotorischen Bewegung verknüpft. Sie wird durch stupides und immer gleiches Tippen auf eine Taste beschränkt. Spitzers Forschungen belegen, dass das Lernen am Computer allein durch die Tatsache des Tippens, also dem Fehlen der sensomotorischen Verknüpfung von

⁷⁹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag. München 2012, S.46-49;

⁸⁰ Vgl.: Ebda. S.62-122;

dem Wort oder auch nur dem Buchstaben und der Bewegung dazu, zu weniger Lernerfolg führt.⁸¹ Spitzers Fazit ist, dass die Verringerung der Verarbeitungstiefe von Informationen durch digitale Medien zur Oberflächlichkeit führt.⁸²

Ein sehr guter und wissenschaftlich belegter Katalysator für das Lernen sind Emotionen.⁸³ Menschen lernen unsere Kommunikation und soziales Verhalten sowie motorische Fähigkeiten durch Spiegelneuronen. Der Mensch lernt also durch Nachahmung. In diesem Zusammenhang möchte ich den von Sherry Turkle erwähnten Trend zur Robotik anführen, welche den Einzug in Japans Kinderzimmer hält. Sherry Turkle und Martin Spitzer belegen, dass Roboter-Babysitter schwere Defizite in der Entwicklung des neuronalen Netzwerkes nach sich ziehen. Dies beeinträchtigt die Sprachentwicklung und folglich unweigerlich die schulischen Leistungen. Der Bauplan unserer Denkweise ist infolgedessen wieder dafür verantwortlich, wie und ob das Wissen später verarbeitet wird. Die Leistung des Gehirns im Erwachsenenalter hängt von der Entwicklung und Leistungsbeanspruchung im Kindesalter ab. Sprache ist ein Indikator dafür. Auch sie kann im späteren Alter nie mehr vollständig oder „ebenbürtig“ nachgelernt werden.⁸⁴

Sprache wird normalerweise mit Emotionen verknüpft. Hier wird ein weiterer negativer Punkt der virtuellen Realität sichtbar. Durch die Digitalisierung der Sprache, durch die Technik, die sich zwischen unsere vormals direkte, analoge Kommunikation stellt, geht ein Großteil der Emotionen der Face-to-Face-Kommunikation verloren. Es geraten weitaus weniger Synapsen in Bewegung als beim unmittelbaren Sprechen oder Interagieren mit einem Menschen, das Gehirn hinterlässt keine deutlichen „Spuren der Erfahrung“. Folglich wird das zum Beispiel ge-chattete nicht effizient verarbeitet, ganz abgesehen davon, dass es sich beim Chatten auf den Plattformen der sozialen Netzwerke ohnehin meist um Smalltalk handelt. Auch online Rollenspiele weisen diesen grundlegenden Unterschied auf.

Welche Folgen Sprachdefizite durch Mediengebrauch für unsere digitalen Eingeborenen in Gegenwart und Zukunft bereithält kann man am Beispiel der

⁸¹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag. München 2012, S.62-100 und S.180-184;

⁸² Vgl.: Ebda. S.69;

⁸³ Vgl.: Ebda. S.14-15;

⁸⁴ Vgl.: Ebda. S.129-155;

chinesischen Schriftzeichen sehen. Eine Jahrtausend alte Kulturpraktik wird von dem Gebrauch der digitalen Medien binnen drei Jahren vernichtet. Wie ist das möglich? Ganz einfach: Da dem allgemeinen Trend Folge geleistet wird die Schrift nur mehr über die Tastatur der Computer einzugeben, mussten die Chinesen von ihren Schriftzeichen absehen und stattdessen den Laut des Zeichens eingeben. Daraus folgt, dass die motorische Bewegung zu diesen Zeichen wegfällt. Das Hirn verarbeitet die Informationen alle mit der gleichen Bewegung, also mit einer geringeren Verarbeitungstiefe, da durch das Wegfallen des sensomotorischen Aspekts weniger Hirnareale angesprochen werden. Das hinterlässt weniger Arbeit für das Hirn, folglich lernt es auch weniger. Als Ergebnis gelten nun 42% der Chinesen im Schulalter der 3. – 4. Klassen als leseunfähig.⁸⁵

Lernhilfen wären demnach Erfahrungen verknüpft mit Emotionen, Erlebnissen, Assoziationen, Motorik und Körperlichkeit, denn sie regen die Verarbeitungstiefe und somit den Lerneffekt an.⁸⁶ Diese Wirkung ist ein nicht unwesentlicher Punkt für die Methoden der Theaterpädagogik, siehe Kapitel 4) Theaterpädagogik.

Folgend werden weitere aktuelle Entwicklungen und Negativtendenzen unserer „Digitalen Natives“⁸⁷ als Resultat der Problemstellungen einer Mediatisierung unserer Gesellschaft aufgezeigt.

Problemstellung Desensibilisierung

Damit ist einerseits die Abhärtung der Wahrnehmung gegenüber Gewaltsituationen gemeint, welche sich aus dem übermäßigen Konsum von Gewaltszenen im Fernsehen sowie Videospielen ergibt. In verschiedenen Studien wurde eine erhöhte Gewaltbereitschaft sowie verminderte Hilfsbereitschaft in und nach Gewaltszenen beobachtet.⁸⁸

⁸⁵ Vgl.: Spitzer, Manfred: Vortrag „Digitale Demenz -- Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer an der DHBW Stuttgart“, 2013, <http://www.youtube.com/watch?v=FnDEF7Aw9HI>, 1:11:32-1:16min, abgerufen am 15.06.2013

⁸⁶ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag. München 2012, S.69-109;

⁸⁷ Vgl.: Ebda. S.204-206;

⁸⁸ Vgl.: Ebda. S.276-281;

Eine andere Form der Desensibilisierung wird von Jürgen Weintz, der sich dabei auf den Erziehungs- und Sozialwissenschaftler Wilhelm Heitmeyer⁸⁹ bezieht im sozialen Bereich beschrieben: „Es ist ein geistiges Klima entstanden, das sich mit der Auflösung des Sozialen, dem Verlust der Empathie [...] umschreiben lässt. Diese soziale Desensibilisierung schlägt sich nieder in Haltungen wie Subjektivismus, Flucht in die Privatsphäre, Karriere- und Prosperitätsdenken, sowie in einem grenzenlosen Erlebnishunger.“⁹⁰

Aufmerksamkeitsstörungen durch Mediengebrauch

War man bisher der Meinung, dass der Parallelgebrauch von Medien die Fähigkeiten des menschlichen Gehirns schule, so wird nach den neuesten Studien ersichtlich, dass sich die Leistungsfähigkeit des Denkens durch den parallelen Mediengebrauch deutlich verringert. Der gängigen Meinung über den Mediengebrauch also entgegengesetzt, kann der gleichzeitige Gebrauch von mehreren Medien auch dazu führen, sich eine Aufmerksamkeitsstörung anzutrainieren. Es ist eben keine Fähigkeit des medialen Multitaskings ständig mehrere Sachen gleichzeitig zu machen, sondern kann auch zu einer oberflächlichen Verarbeitung der Informationen führen. Die Fähigkeit des Multitaskings durch den parallelen Mediengebrauch ist eine weitere Lüge der Medienkonzerne und ihrer bezahlten Studien. Der Mensch verlernt, sich auf nur mehr eine Sache zu konzentrieren. Jugendliche zeigen durch den antrainierten Mediengebrauch bereits Konzentrationsschwächen. Negative Auswirkungen auf die schulischen Leistungen erklären sich hier von selbst.⁹¹ In einem Extremgruppenvergleich von 41 Studenten der Stanford Universität wurde die Reaktionszeit inklusive verschiedener Ablenkreize getestet. Im dritten, erschwerten Test zeigte sich folgendes Ergebnis:⁹²

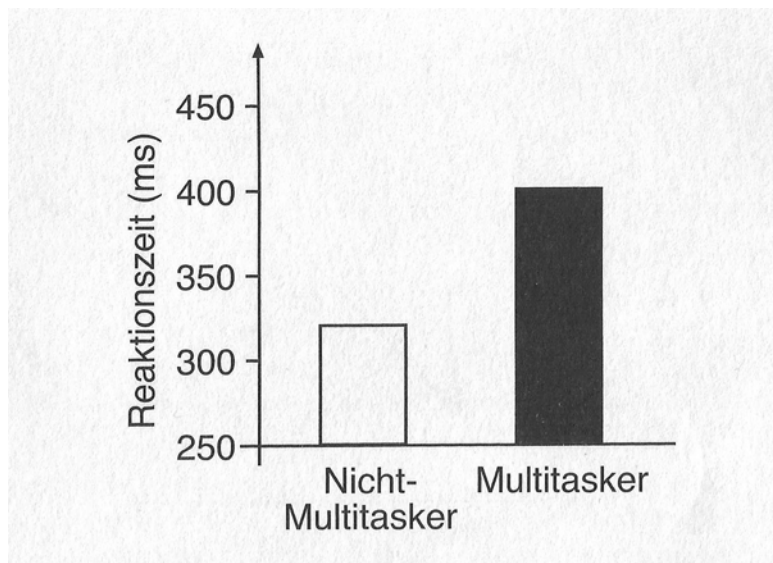
⁸⁹ Vgl.: Heitmeyer; Wilhelm. Gewalt, Schattenseiten der Individualisierung bei Jugendlichen aus unterschiedlichen Mileus. Weinheim 1995

⁹⁰ Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollendarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.26

⁹¹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Aufklärung 2.0. Gehirnforschung als Selbsterkenntnis Wissen & Leben. Schattauer GmbH. 2010, S.169

⁹² Vgl.: Vogel, E.K.: Neural measures reveal individual differences in controlling access to working memory. *Nature* 438, 2005, S.500-503; In: Spitzer, Manfred: Aufklärung 2.0. Gehirnforschung als Selbsterkenntnis, Wissen & Leben, Schattauer GmbH, 2010, S.227-235;

Abb. 5: Reaktionszeitversuch bei „Multitasker“ und „Nicht-Multitasker“.⁹³



Zusammengefasst lässt sich laut Spitzer zeigen, „[...] dass Menschen, die häufig mehrere Medien zugleich benutzen, Probleme bei der Kontrolle ihres Geistes aufweisen.“⁹⁴ Es existieren mehrere wissenschaftliche Studien⁹⁵, die sich mit der in dieser Arbeit als Grundthese angenommenen negativen Auswirkungen des Mediengebrauchs im Zusammenhang mit Lerneffektivität auseinandersetzen. Sie belegen, dass speziell Kinder nach intensivem Mediengebrauch erhebliche Konzentrations-, Leistungs- und Reaktionseinbußen aufweisen.

Zur Veranschaulichung folgt ein Testergebnis von Lillard und Peterson, das im Herbst 2011 in der Fachzeitschrift für Kinderheilkunde *Pediatrics* erschienen ist.⁹⁶

Abbildung 6 zeigt den vermehrten beziehungsweise verminderten Fernsehkonsum und seine Auswirkungen auf Konzentration und Leistung vierjähriger Kinder.

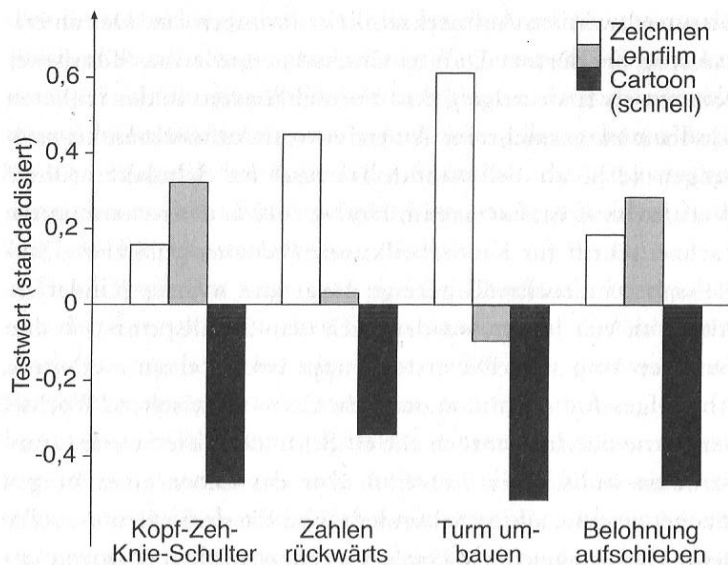
⁹³ Abb. 5: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.231;

⁹⁴ Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.172;

⁹⁵ Vgl.: Ebda. S.222-257;

⁹⁶ Vgl.: Lillard, AS; Peterson, J.: The immediate impact of different types of television on young children's executive function. *Pediatrics* Nr.: 128, 2011, S.655-649; In.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.250;

Abb. 6: Auswirkungen von Fernsehkonsum auf Konzentration Vierjähriger ⁹⁷



Die Abbildung zeigt die Leistung des Frontalhirnlappens, also die Selbstkontrolle bei Vierjährigen, nachdem sie:

- a) einen Cartoon mit schneller Bilderfolge gesehen haben (in schwarz gefärbter Balken);
- b) einen vergleichsweise ruhigeren Lehrfilm gesehen haben (grau gefärbter Balken);
- c) etwas mit der Hand auf Papier gezeichnet haben (weiß gefärbter Balken).⁹⁸

Getestet wurden sechzig Kinder im Alter von vier Jahren, die durch Zufall in drei Gruppen geteilt wurden. Dabei stand die Leistung und Konzentration nach der Einwirkung von Medien auf das Kind im Vergleich zum kreativen Agieren im Zentrum. Nach dem Fernsehen beziehungsweise Zeichnen wurden den Kindern verschiedene Aufgaben gestellt, und die Geschwindigkeit die sie zum Bewältigen der Aufgabe benötigten gemessen.

⁹⁷ Abb.7: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.250;

⁹⁸ Vgl.: Ebda. S.250;

Die Aufgaben waren:

- a) Kopf-Zeh-Knie-Schulter-Test zur Ermittlung der Selbstkontrolle: Wenn der Testleiter zum Beispiel Kopf sagt, so muss der Proband den Zeh berühren, wenn der Proband Zeh hört, muss er den Kopf berühren und so weiter.
- b) Genannte Zahlen rückwärts zählen, eine Funktion aus dem Arbeitsgedächtnis.
- c) Einen Turm aus drei Stücken auf bestimmte Weise planvoll umbauen.
- d) Erfassung der Fähigkeit zur Belohnungsaufschiebung, in Form eines Belohnungsaufschubes.⁹⁹

Das Ergebnis ist, dass kreatives Handeln wie Zeichnen die Selbstkontrolle und Konzentrationsfähigkeit deutlich verbessert, wohingegen mediale Beeinflussung durch zum Beispiel schnell geschnittene Cartoons den gegenteiligen Effekt haben.¹⁰⁰

Oberflächlichkeit durch Mediengebrauch

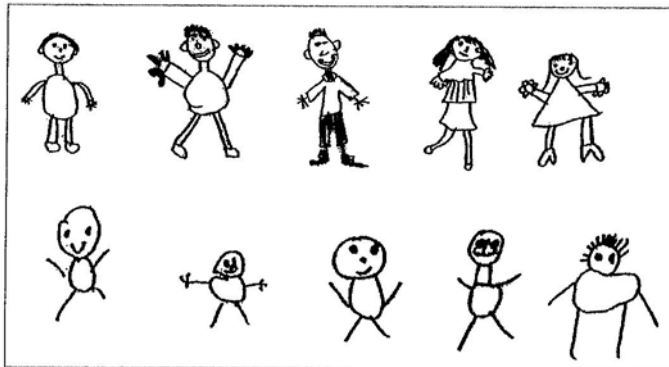
Verarbeitungstiefe ist für die Speicherung von Informationen und so für unser Lernen entscheidend. Je mehr Assoziationen und Emotionen im Spiel sind, je mehr Synapsen „feuern“, desto mehr wird gelernt. Oberflächlichkeit wird hier aber auch im Kontext der Wahrnehmung angeführt, welche durch den übermäßigen Medienkonsum eingeschränkt werden kann. Einerseits ist damit die vorgegebene mediale Flut der Bilder gemeint, welche die Vorstellung eines Bildes und somit die Notwendigkeit des Gebrauchs der Fantasie ersetzt. Auf der anderen Seite ist die Abhärtung der Wahrnehmung durch die Bilderflut und ihren schnellen Wechsel gemeint. Kinder bauen sich ihren eigenen Filter, um mit den Informationsmassen und Bildern fertig zu werden. Das Ergebnis zeigt sich im folgenden Versuch mit 1161 Kindern, die auf Wahrnehmung und Kreativität nach Fernsehkonsum getestet wurden.

⁹⁹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.248-251;

¹⁰⁰ Vgl.: Ebda. S.250;

Die folgende Abbildung zeigt „Beispiele für typische Mensch-Zeichnungen von Vorschulkindern (n=1161) mit einer täglichen Fernsehdauer von weniger als einer Stunde (oben) sowie mehr als drei Stunden (unten).“¹⁰¹

Abb. 7: Stichproben von Kinderzeichnungen nach wenig oder viel Fernsehkonsum:¹⁰²



Ein Punkt in der Tendenz zur Oberflächlichkeit liegt in der Verarbeitung der enormen Datenmenge und Informationsflut, die auf den User der heutigen „Informationsgesellschaft“ einströmt. Durch die Fülle an Möglichkeiten und Informationen entsteht eine Orientierungslosigkeit, die auch zu einem Handlungs-, Wahl- und Selbstbestimmungszwang führen kann.¹⁰³

Zudem erfordert die Flut an Informationen und Kommunikationsforen das Schulen von Medienkompetenzen, die bis dato an Schulen in Österreich überhaupt nicht oder nur unzureichend vermittelt werden.¹⁰⁴

Verschiedene Gesichtspunkte der Medienkompetenz:

- a) Evaluierung von Wissen und ihren Quellen
- b) Das gesunde Maß an Mediengebrauch, Reflektion von Suchtverhalten

¹⁰¹ Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.177;

¹⁰² Vgl.: Ebda. S.177;

¹⁰³ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.27;

¹⁰⁴ Erfassung der Autorin an Hauptschulen, Gymnasien, ASO, neuen Mittelschulen und Polytechnischen Schulen im Wintersemester 2012/13 in Wien und Niederösterreich;

- c) Umgang mit Datenschutz allgemein und persönlichen Daten im Besonderen
- d) Aufklärung über Cybermobbing und Cyberkriminalität allgemein
- e) Stärkung der Persönlichkeitsentwicklung und Identität

Dank Suchmaschinen wie Google ist Information immer und überall abrufbar. Es wird für unsere Jugend zunehmend unnötiger Wissen zu speichern oder es sich anzueignen, denn das Speichern von Information ist aufgrund der bequemen Kapazitäten des Computers und dessen ständiger Verfügbarkeit nicht mehr nötig. Die Notwendigkeit des „Wissen Aneignens“ oder Lernens wird durch die Möglichkeiten des Internets ersetzt. Eine 2011 von Wissenschaftlern¹⁰⁵ der Harvard Universität in der Zeitschrift *Science* veröffentlichte Studie unter dem Namen „Der Einfluss von Google auf das Gedächtnis.“¹⁰⁶ Die Auswirkungen der permanenten Verfügbarkeit auf unser Denken.“¹⁰⁷ zeigt eine Reihe von vier Experimenten, die beweisen, dass die steigende Mediennutzung mit der Leseschwäche, Schreibschwäche, dem Abbau der Gedächtnis- und Hirnleistung unserer Kinder und Jugendlichen in direktem Zusammenhang stehen.¹⁰⁸ „Wer geistige Arbeit auf digitale Datenträger oder in die Wolke auslagert, hat neben der geringeren unmittelbaren Beanspruchung noch ein weiteres Problem. Die Motivationslage zum Einprägen von neuen Sachverhalten wird verändert.“¹⁰⁹

Unter diesen Gesichtspunkten und belegten Forschungen wird ein weiterer bedenklicher Trend sichtbar. Der kontinuierliche Abbau von Gedächtnisleistung und Hirnfunktion durch die „Erleichterung“ der Bequemlichkeiten einer digitalisierten Lebenswelt. So wird Orientierung durch das mobile Internet mit ihren GPS-Sendern und Navigationsprogrammen überflüssig, das Denken und Lernen überlassen wir den Suchmaschinen und Merken wird durch Speichern im technischen Kontext ersetzt.

¹⁰⁵ Sparrow, Betsy; Liu J.; Wegner, D.M.

¹⁰⁶ Vgl.: Lillard, A.S.; Peterson, J.: The immediate impact of different types of television on young children`s executive function. *Pediatrics* Nr.: 128, 2011, S.655-649; In.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.96;

¹⁰⁷ Vgl.: Sparrow, Betsy: Google Effects on Memory. Cognitive Consequences of Having Information at Our Fingertips. *Science* Nr.333, 2011, S.776-778;

¹⁰⁸ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.96-307;

¹⁰⁹ Ebda. S.107;

Diese Tatsache lässt uns einen düsteren Blick auf die Zukunft unserer „digitalen Eingeborenen“ werfen, die dazu erzogen werden Wissen in „Clouds“ abzuspeichern statt es sich selbst zu merken¹¹⁰, Handgeschriebenes durch Computertippen zu ersetzen und die virtuelle Realität und ihre „Beziehungen“ einem Real Life vorzuziehen.¹¹¹

Entkörperlichung

Am Anfang der Mediatisierung von Körperfunktionen ist die Exteriorisierung des Geistes zu nennen, in dem Denken „symbolisch fixiert“ und auf Datenträger gespeichert wird. Damit weitet der Mensch sich auf einen „kollektiven Organismus“ aus.¹¹²

Entkörperlichung wird hier nicht in einem geschlechtsspezifischen Zusammenhang wie bei Fuchs, Becker oder auch Turkle gesehen (die Emanzipationsthese)¹¹³, sondern in dem Sinne, dass der Körper durch Auslagerung seiner Fähigkeiten in die Technik „Entkörperlicht“ wird. Tendenzen dahingehend findet man allgegenwärtig in Beispielen wie der Auslagerung des Wissens in „Clouds“, den öffentlich zugänglichen Wissensplattformen des Web 2.0 oder auch durch die Avatare, welche das Individuum in der virtuellen Welt „verkörpern“. Das Ersetzen von Körperteilen und ihrer Fähigkeiten in „maschinelle Anwendungen“, bis hin zum Cyborg, sind schon längst keine reinen Themen der Fiktion mehr.¹¹⁴

Fuchs sieht die Annäherung von Mensch und Maschine in drei Schritten:

- a) In der Prothetisierung der organischen Glieder durch technische Präparate,
- b) in der Humanisierung der Robotik,

¹¹⁰ Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.96;

¹¹¹ Vgl.: Turkle, Sherry: Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Vorwort. Riemann Verlag, München 2012, 1. Auflage, S.9-24;

¹¹² Vgl.: Hartmann, Frank: Techniktheorien der Medien. Technische Evolution und Medienevolution. In: Weber, Stefan: Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2003, S.55;

¹¹³ Vgl.: Fuchs, Christian: Technisch vermittelte Entkörperlichung - Emanzipation oder Risiko? In: Utopie Kreativ Nr.: 129/130, Juli/August 2001, S.644-658;

¹¹⁴ Vgl.: Ebda. S.644-658;

c) in dem Ersatz von „lebendiger Arbeit durch tote Arbeit“¹¹⁵

Bei McLuhan ist alle Technik als Erweiterung der Körperorgane und unseres Nervensystems zu sehen und das „Medium selbst ist bei ihm die Botschaft“.¹¹⁶ Zu der Thematik der Entkörperlichung möchte ich dies in Beziehung mit der Aussage Baudrillards stellen, welcher in seiner Definition noch weiter geht und das Internet selbst als Geist, als Hirn beschreibt, uns Menschen lediglich noch als „Neuronen“, die das Aktionspotenzial in Form von Impulsen antreibt.¹¹⁷

Durch die Digitalisierung des Raumes zum Cyberspace und die Kommunikation darin, wird die körperliche Anwesenheit zunehmend überflüssig. Folglich rückt die körperliche Ausdruckskraft und Sprache in den Hintergrund. Da sich die Kommunikation digitalisiert und zwischen die analoge Kommunikation rückt, werden wichtige soziale Kompetenzen, oft durch Vernachlässigung dieser, unzureichend ausgebildet. Durch die Substitution der Körperteile durch die Computer Hard- und Software, verkümmern unsere körperlichen und geistigen Fähigkeiten durch Nicht-Beanspruchung.

Entmaterialisierung

Doch nicht nur die Physiologie verändert sich. Fakt ist, auch unsere Vorstellungskraft und die Fähigkeit zur Fantasie oder Illusion werden durch die bequemen vorgegebenen Bilder des medialen und digitalen Zeitalters zunehmend verändert, vereinfacht oder gar eingebüßt. Baudrillard spricht aus dem philosophischen Blickpunkt von dem Tod der Illusion als Ergebnis der Entmaterialisierung der Welt. Er spricht von dem Auflösen der Welt durch „Verkünstlichung“, von der Verdrängung der Kreativität und von dem Vermindern des „Seins“ auf starre Strukturen eines

¹¹⁵ Vgl.: Fuchs, Christian: Technisch vermittelte Entkörperlichung - Emanzipation oder Risiko? In: *Utopie Kreativ* Nr.: 129/130, Juli/August 2001, S.644;

¹¹⁶ Vgl.: McLuhan, Marshall: *Understanding Media. The extension of man*. First MIT Press edition 1994, S.7-21;

¹¹⁷ Vgl.: Pelka, Bastian: *Medienzukunft heute. Künstliche Intelligenz und Kommunikation*. Delphi - Studie zur Technikfolgenabschätzung des Einsatzes von Künstlicher Intelligenz auf Kommunikation, Gesellschaft. Lit Verlag, Münster 2003, S.137;

Algorithmus. Er sieht keinen Platz für kreative und künstliche, programmierte Intelligenz in Einem.¹¹⁸

Auch der Raum im traditionell geprägten Sinne, als Begegnungsort, verliert mehr und mehr seine Bedeutung. Er wird Entmaterialisiert. Durch den virtuellen Raum und seine kommunikativen Möglichkeiten wird es unnütz „sich körperlich zu treffen“ um sich zu begegnen. Die im Cyberspace verbrachte Zeit geht im geschlossenen 24 Stunden System der „Zeiteinheit“ unseres Tages natürlich von der Zeit im realen Leben ab. Die im virtuellen Raum verbrachte Zeit geht also im direkten Verhältnis von der im „Realen“ verbrachten Zeit ab.¹¹⁹

Dem Auflösen des Raumes und der Notwendigkeit der körperlichen Anwesenheit für das soziale Leben wird im zweiten Teil der Arbeit im Kapitel 4 die Theaterpädagogik mit Ihren körperlichen Erfahrungsebenen entgegengesetzt. Hier wird deutlich, welchen Wert körperbezogenes Arbeiten an einer Rolle hat und welchen Wert analoge Interaktion für unsere kommunikativen Fähigkeiten hat. Der geschützte Raum der Bühne ermöglicht reale Begegnungen in der trotzdem auch Fiktives entstehen und erscheinen kann.

„Die Verdrängung konkreter, realer Erfahrung wird potenziert durch die neuen Informationstechnologien, die Erfahrungen in das Erstellen und Lesen von Bildschirmaten überführen, den Blick in digitales Abtasten verwandeln und menschliche Beziehungen in maschinelle Interaktion transformieren.“¹²⁰

Auch hier wird die eingangs beschriebene Endzeitstimmung Faulstich sichtbar und bezeichnend für den genannten Kulturschock und seine Anzeichen der Totalität und Irreversibilität.

¹¹⁸ Vgl.: Pelka, Bastian: Medienzukunft heute. Künstliche Intelligenz und Kommunikation. Delphi - Studie zur Technikfolgenabschätzung des Einsatzes von Künstlicher Intelligenz auf Kommunikation, Gesellschaft. Lit Verlag, Münster 2003, S.137-138;

¹¹⁹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.186;

¹²⁰ Baudrillard, Jean: Transparenz des Bösen. Ein Essay über extreme Phänomene. Berlin, 1992, In: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.62;

Machtverhältnis und Mediatisierung

„Digitale Eingeborene“ werden in eine Welt geboren, deren alte Herrschafts- und Hierarchieordnungen, Machtverhältnisse und gesellschaftliche sowie traditionelle familiäre Strukturen aufgebrochen werden.¹²¹

Zum einen wird im Netz Expertenwissen zunehmend durch öffentliche Diskussionsforen ersetzt: „Die Nutzer selbst geben die Empfehlungen, nicht mehr die Professionellen.“¹²² Zum Beispiel hat ein Nutzer einen indischen Krieg erfunden und den Beitrag auf Wikipedia gestellt, der jahrelang nicht in Frage gestellt wurde.¹²³

Zum anderen folgen Machtverschiebungen in der virtuellen Welt eigenen Gesetzen. Nicht mehr der Erfahrenste oder der Beste, der Schlaueste, sondern der, der sich im Netz am besten Präsentieren kann erlangt Macht und Einfluss. Doch sind es nicht die User mit ihren etwaigen „Internet Phänomenen“¹²⁴, die sich kurzzeitig großer Beliebtheit erfreuen, vor welchen man sich fürchten sollte. Der „schwarze Mann“ agiert im dunklen „Backend“, nicht sichtbar für die User, die sich auf der Oberfläche des „Frontend“ befinden.¹²⁵

In diesem Zusammenhang ist auch das Mapping zu nennen. Nicht nur das Militär, längst verschaffen sich Konzerne aller Art durch die Sammlung und Berechnung von Daten (Kartographen, Algorithmen, Tools wie Cookies etc.) einen gewaltigen Informationsvorsprung. Nicht mehr nur die Vergangenheit oder die Gegenwart wird aufgezeigt und analysiert, sondern auch die Zukunft. Durch Berechnung des Konsumverhaltens ergeben sich neue ökonomische Voraussetzungen und Vormachtstellungen.¹²⁶

¹²¹ Vgl.: Baudrillard, Jean: Transparenz des Bösen. Ein Essay über extreme Phänomene. Berlin, 1992, In: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollendarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.27;

¹²² Lovink, Geert: Das halbwegs Soziale. Eine Kritik der Vernetzungskultur. transcript Verlag, Bielefeld 2012, S.13;

¹²³ Vgl.: Handelsblatt, 2013, „Bicholim-Konflikt“ Erfundener Krieg schwelt fünf Jahre lang auf Wikipedia. <http://www.handelsblatt.com/panorama/aus-aller-welt/bicholim-konflikt-erfundener-krieg-schwelt-fuenf-jahre-lang-auf-wikipedia/7602098.html>, abgerufen 08.04.2014;

¹²⁴ Internetphänomene bedeutet hier Bekanntheit durch hohe „Follower“- oder Klicks/Likes- Zahlen;

¹²⁵ Vgl.: Reichert, Ramón; Die Macht der Vielen. Über den neuen Kult der digitalen Vernetzung. transcript Verlag, Bielefeld 2013, S.19;

¹²⁶ Vgl.: Rilling, Rainer: Kartographien der Macht. Über Herrschaftsblicke auf die Welt und counter-mapping. In: Candeias, Mario; Rilling, Rainer: Krise. Neues vom Finanzkapitalismus und seinem Staat., Dietz Verlag, Berlin 2009;

Ramón Reichert sieht in den Machtverschiebungen der digitalen Vernetzungskultur des Web 2.0 eine Beschreibung der Gegenwartskultur. Aus den neuen digitalen Vernetzungsmöglichkeiten entwickelt sich eine Pluralität von Machtverhältnissen. Reichert nennt sie und sein gleichnamiges Buch „Die Macht der Vielen“.¹²⁷

„Konkret wird sie als Effekt der Verfahren, Möglichkeiten und Modalitäten der digitalen Vernetzungsmedien angesehen. In diesem Sinne spielen die Vernetzungsmedien eine konstituierende Rolle bei der Bildung von Macht und treten als eine *Ermöglichungsmacht* auf [...] in dem Sinne, dass sie den Kollektivitäten im Social Web die Fähigkeit verleihen, sich auf eine bestimmte Weise plural, anonym, widerständig und produktiv zu verhalten.“¹²⁸

In diesem Zusammenhang sind auch die „Critical Code Studies“¹²⁹ zu erwähnen. Diese interpretieren die digitalen Informations- und Kommunikationstechnologien als eine rechner- und softwarebasierte Ermöglichungsmacht kollektiver Praktiken, die weite Bereiche unseres Alltagslebens dominieren.¹³⁰

Die Veränderungen und Prozesse werden als Metaprozesse verstanden, in dem Individualisierung als sozialer, Globalisierung als ökonomischer und Mediatisierung als kultureller Prozess verstanden wird.¹³¹

3.1 Facebook - nur Fassade?

In den letzten drei Monaten vor dem Befragungszeitpunkt im Jahr 2013 nutzten 46,4% aller Österreicher zwischen 16-74 Jahren soziale Netzwerke wie Facebook, Twitter und Co. Bei der Gruppe der Jugendlichen zwischen 16-24 Jahren verwendeten 84,8% soziale Netzwerke.¹³²

¹²⁷ Vgl.: Reichert, Ramón: Die Macht der Vielen. Über den neuen Kult der digitalen Vernetzung. transcript Verlag, Bielefeld 2013, S.7;

¹²⁸ Reichert, Ramón: Die Macht der Vielen. Über den neuen Kult der digitalen Vernetzung. transcript Verlag, Bielefeld 2013, S.7;

¹²⁹ Vgl.: <http://criticalcodestudies.com>;

¹³⁰ Vgl.: Reichert, Ramón: Die Macht der Vielen. Über den neuen Kult der digitalen Vernetzung. transcript Verlag, Bielefeld 2013, S.10;

¹³¹ Vgl.: Kotz, Friedrich: Die Mediatisierung von Alltag und sozialen Beziehungen und die Formen sozialer Integration. Verlag für Sozialwissenschaften, Mediensymposium Luzern, 2002, S.184-200;

„In der langen Nachkriegszeit zwischen 1945 und 1989 wurde das Soziale neutralisiert und kommt im 21. Jahrhundert als Spezialeffekt technologischer Abläufe zurück, eingelassen in Protokolle und von der Gemeinschaft abgetrennt. Das Soziale hat seine geheimnisvolle potentielle Energie verloren, um plötzlich über die Straße hereinzubrechen und die Macht zu übernehmen.“¹³³

Wenn wir uns dem Begriff der sozialen Medien widmen, kommen wir an dem Begriff Hypermedium nicht vorbei. Dabei handelt es sich um eine Verschmelzung von unterschiedlichen Medien wie Bild, Ton, Video und Text, wie es bei den modernen sozialen Netzwerken wie Facebook oder You-Tube, My Space, Twitter und Co. der Fall ist. Nicht das einzelne Medium, sondern die Vermischung und Überlagerung verschiedener digitaler Medien steht im Vordergrund. So wird die visuelle Komponente des Bildes oder des Textes zusammen mit der audiovisuellen Komponente des Fernsehens in den Raum des Computers integriert. Das Private wird mediatisiert.

Es entsteht eine „Ökonomie der Aufmerksamkeit“. Da Zeit begrenzt ist, entwickelt sich die Aufmerksamkeit zu einer Art Währung, vergleichbar mit Geld. Es entstehen Aufmerksamkeitskämpfe. Zu dieser digitalen Kultur, die eine weitere Realität, nämlich die virtuelle Realität entwirft, entwickelt sich die Selbstthematisierungskultur, ein weiterer Punkt unserer „Beicht- und Bekenntniskultur“. Seit Beginn des 21. Jahrhunderts, seit Entstehung und Etablierung des Web 2.0 scheint es normal geworden zu sein immer mehr Daten über sich selbst bereitwillig im Netz preiszugeben.¹³⁴

„Das Web 2.0 zeichnet sich durch drei entscheidende Funktionen aus: Es ist einfach zu Bedienen, es erleichtert den sozialen Austausch, und es gibt Usern über freie

¹³² Vgl.: Statistik Austria, Europäische Erhebungen über den IKT-Einsatz in Haushalten 2013, in: Statistisches Jahrbuch Österreichs 2014, S.173; http://www.statistik.at/web_de/services/stat_jahrbuch/index.html;

¹³³ Lovink, Geert: Das halbwegs Soziale. Eine Kritik der Vernetzungskultur. transcript Verlag, Bielefeld 2012, S.13;

¹³⁴ Vgl.: Reichert, Ramón: Amateure im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechniken im Web 2.0. transcript Verlag, Bielefeld 2008, S.47-60;

Publikations- und Produktionsplattformen die Möglichkeit, Inhalte jeglicher Art, seien es Bilder, Videos oder Texte, ins Netz zu stellen und zu suchen und zu teilen.“¹³⁵

Dieses bereitwillige Freigeben von Daten und die Verwendung dieser lässt die „Fassade“ Facebooks bröckeln. Unter dem Deckmantel der Vorteile der sozialen Kommunikation, wie sie allorts angepriesen werden verbergen sich Geld- und Machtgier. Datenströme werden generiert und zu Marketingzwecken verwendet und verkauft. Der wahre Wert von Facebook, wie er in Millionenhöhe an der Börse geführt wird, ergibt sich aus diesen Datenflüssen der einzelnen User und ihrem Wert für die Marketingexperten.¹³⁶ Marc Andrejevic vertritt den Standpunkt, dass Facebook ein Unternehmen ist, in dem die User die Position der Arbeiter einnehmen:

„Indem wir unsere Konsumgewohnheiten, unser Arbeitsleben und unser Sozialleben in kommerzielle digitale Infrastrukturen verlagern, vermögen diese Infrastrukturen Informationen über unsere Aktivitäten zu gewinnen – Informationen, die sich sammeln und nutzen lassen, um das Konsumverhalten zu untersuchen sowie die Möglichkeiten, wie es beeinflusst werden kann.“¹³⁷

Facebook - die soziale Lüge? Kapitalistische Hintergedanken unter dem Deckmantel des Sozialen? Diese Frage ist mit Ja zu beantworten. Facebook ist unter diesem Gesichtspunkt eine soziale Lüge. Auch, wenn die Worte des Medientheoretikers Geert Lovink, aufatmen lassen, wenn er behauptet:

„Die Kritik an Google und an Facebooks Umgang mit der Privatsphäre nimmt zu. Die Kämpfe um Netzneutralität und WikiLeaks zeigen, dass die reibungslosen Tage der Führung durch diverse Interessengruppen – einer lockeren Allianz von Firmen, NGOs und Ingenieuren, die die Staatsvertreter und Telekomms der alten Schule in Schach hielten, insbesondere bei den Weltgipfeltreffen zur Informationsgesellschaft – vorbei sind.“¹³⁸,

¹³⁵ Lovink, Geert: Das halbwegs Soziale. Eine Kritik der Vernetzungskultur. transcript Vlg. Bielefeld, 2012, S.13;

¹³⁶ Vgl.: Andrejevic, Mark: Facebook als neue Produktionsweise. In: Leistert, Oliver; Röhle, Theo: Generation Facebook. Über das Leben im Social Net. Transcript Verlag, Bielefeld 2011, S.33-36;

¹³⁷ Ebda. S.33;

¹³⁸ Lovink, Geert: Das halbwegs Soziale. Eine Kritik der Vernetzungskultur. Transcript Verlag, Bielefeld 2012, S.9;

wird an dieser Stelle ergänzt, dass die Realität ein anderes Bild zeichnet. Die wahre, unkontrollierbare Macht durch Informationen, Daten und Techniken wie Mapping¹³⁹ haben wir „User“ schon längst bereitwillig aus der Hand gegeben. Sichtbar wird nur die Spitze des Eisbergs durch Skandale wie das Abhören von Staatsangestellten, „Spywares“ oder Datenschutz Affären wie jene um Edward Snowden.¹⁴⁰ Wir haben weder Mitspracherecht noch Verteidigung bei diesen Prozessen, denn es handelt sich um Vorgänge, die uns nicht bewusst sind, da sie bewusst verschleiert werden.¹⁴¹

Ein weiterer besorgniserregender Punkt bezüglich Facebook ist die Tatsache, dass sich diese Technologie, die alle Winkel des Lebens beleuchtet, im Umkehrschluss als perfekte Überwachungsmaschine erweist. Wie man am Beispiel des arabischen Frühlings sehen konnte, in dem Geheimdienste die Service Provider zwingen schadhafte Software bei den Webanfragen mit zu senden, welche die Zugangscodes und Login Daten der User ausspionierte. So wurde der „Vorteil“ des Social Web plötzlich zur Falle und half den Polizisten die Revolutionäre ausfindig zu machen.¹⁴²

Die Ungleichheiten der Macht von Konzernen gegenüber dem User zeigt sich auch in unserem Mapping Beispiel. Große Konzerne, die für Daten zahlen haben einen anderen und detaillierteren Zugang zu den Daten als einfache User. Hier zeigt sich erneut unsere auf Kapital und Profit ausgelegte Gesellschaft. Reichert ist der Ansicht, dass bei Facebook auch aus der unüberschaubaren Anzahl an Freunden der Wunsch entsteht Karten zu machen. Mapping wird zu einer der Schlüsseltechnologien des Web 2.0.¹⁴³ Diese Technologie besteht aus der Berechnung und anschließenden Veranschaulichung der Daten als Kartographie, welche durch die neue Generierung von Datenflüssen möglich ist. Informationen

¹³⁹ Vgl.: Rilling, Rainer; Kartographien der Macht. Über Herrschaftsblicke auf die Welt und counter-mapping. In: Candeias, Mario; Rilling, Rainer: Krise. Neues vom Finanzkapitalismus und seinem Staat. Titel, Dietz Verlag, Berlin 2009;

¹⁴⁰ Spiegel Online: Archiv zur NSA-Überwachung „Abhöraffäre“ Merkels durch die NSA 2013; Staatsaffäre Snowden; Spyware-Vgl.: *Der Spiegel* Nr.:44; 2013/2014, http://www.spiegel.de/thema/nsa_ueberwachung/archiv-2014002.html;

¹⁴¹ Vgl.: Arte Future: Welche echte Bedrohung steckt hinter dem Cyberwar? 2014, <http://future.arte.tv/de/cyberwar>

¹⁴² Leistert, Oliver; Röhle, Theo: Generation Facebook. Über das Leben im Social Net. Transcript Verlag, Bielefeld 2011, S.15;

¹⁴³ Vgl.: Rilling, Rainer: Kartographien der Macht. Über Herrschaftsblicke auf die Welt und counter-mapping. In: Candeias, Mario; Rilling, Rainer: Krise. Neues vom Finanzkapitalismus und seinem Staat., Dietz Verlag, Berlin 2009;

werden dann im wirtschaftlichen Sinne verwertet. Mapping gibt es in und zu allen Belangen. Mehrere Theoretiker warnen vor den Konsequenzen des Machtmissbrauchs dieser Technologien.¹⁴⁴

Theoretiker wie Mark Andrejevic, welcher zu Recht die Verschleierung des wahren Nutzens der Digitalisierung unserer Privatsphäre anprangert, gehen mit dieser Sicht konform. Die kritische Haltung gegenüber dem was mit unseren Daten geschieht steigt. Auch im Internet entstehen Bewegungen, die sich mit dieser Thematik auseinandersetzen.

Unabhängig von Hackergruppen, die auch ein gutes Aushängeschild für die Macht der Anonymität darstellen, gesellen sich noch andere Faktoren des Anonymen, „Unsichtbaren“ zu einer düsteren Entwicklung im Web 2.0:

„Nirgendwo gibt es mehr Avatare, Aliase, Deckadressen, falsche Identitäten und andere vorgetäuschte Knoten im sozialen Netz. Und wenn niemand weiß, wer man ist, dann kann man sich auch ohne Konsequenzen danebenbenehmen.“¹⁴⁵

Durch die sozialen Plattformen des Web 2.0 ist es nun erstmals möglich den Bereich des Privaten mit dem wirtschaftlichen Bereich zu verbinden. Daraus ergeben sich ganz neue Aspekte und Möglichkeiten. Die Gefahr dieser Entwicklung am Beispiel Facebook ist einerseits, dass sich die Menschheit darüber nicht bewusst ist. Solang niemand darüber nachdenkt, wird das bereitwillige Freigeben privater Daten nicht hinterfragt, und die großen Konzernmagnaten und NGOs verdienen ihr Geld weiterhin aufgrund unserer Daten. Dass die User nicht aufgeklärt werden, und dieser wahre Nutzen dieser sozialen Plattform nicht publik gemacht wird, sind fragwürdige, auf Profit ausgelegte Tendenzen, die im Hintergrund ablaufen und durch den Hype einer digitalen Vernetzungskultur verschleiert werden. Dieser propagierte Hype zieht immer mehr Menschen in ihren Bann und so kommen wir zum zweiten bedenklichen Punkt, den Defiziten für Körper und Geist, die unter dem Kapitel „Gefahren der Mediatisierung“ zusammengefasst sind. Unter diesem Gesichtspunkt, ein letzter Blick auf Facebook:

¹⁴⁴ Vgl.: Rilling, Rainer: Kartographien der Macht. Über Herrschaftsblicke auf die Welt und counter-mapping. In: Candeias, Mario; Rilling, Rainer: Krise. Neues vom Finanzkapitalismus und seinem Staat., Dietz Verlag, Berlin 2009;

¹⁴⁵ Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.110;

Spitzer hat den Gebrauch dieses „sozialen“ Netzwerkes und seine Wirkung auf das menschliche Gehirn untersucht. Für unser Verhalten ist der Bereich im Hippocampus zuständig. Diese Region wird dichter, d.h. graue Zellen verdichten sich durch die Auseinandersetzung mit einem Gegenstand, man spricht von Wachstum der Hirnzellen, obwohl sie „nur“ verdichtet werden, je mehr soziale Kontakte man pflegt. Je mehr Freunde, je größer also der Freundeskreis, desto mehr Impulse werden von den Neuronen gefeuert und die „Hirnmaterie“ wird angeregt.

Dies gilt aber nicht für soziale Plattformen wie zum Beispiel Facebook. Die Neuroplastizität erklärt eindeutig, dass digitale soziale Plattformen nicht als sozialer Ersatz dienen können. Man lernt kein soziales Verhalten durch Facebook - Kontakte. In Facebook werden auch keine sozialen Verhaltensmodi gelehrt. Es agiert nicht in erster Linie zur Kommunikation und Sozialisation, sondern schneidet den einzelnen durch körperliche und räumliche Isolation von der Gemeinschaft ab. Propagiert wird der „soziale“ Aspekt trotzdem, denn er dient der Sammlung von Datenströmen, die für Marketingzwecke und große Konzerne Wert haben.¹⁴⁶

Facebook ist eine Maschine, der wir uns freiwillig unterwerfen. Durch das Austauschen und Abgleichen von Biographien entsteht ein neues gesellschaftliches Verhältnis.¹⁴⁷ Die Auswirkungen dieser „sozialen“ Netzwerke sind in Bezug auf unsere Gesellschaft nicht kalkulierbar. Die Beziehungen von Gesellschaft, Subjekt und Identität, verändern sich durch Facebook grundlegend und werden neu geordnet.¹⁴⁸

Aus neurologischer Sicht ist es Fakt, „[...] dass die Nutzung von digitalen sozialen Medien wie Facebook, die ja mit weniger realen Kontakten einhergeht, auch zur Verminderung der Größe sozialer Gehirnbereiche bei Kindern und damit auch zu geringerer sozialer Kompetenz führen muss.“¹⁴⁹

¹⁴⁶ Vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.51-91 und Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag; München 2012, S.109-129;

¹⁴⁷ Vgl.: Pelizäus-Hoffmeister, Helga: Autobiografische Updates: Jahresbriefe Zur Bewältigung biografischer Unsicherheit. VS Verlag für Sozialwissenschaften Springer GmbH, Wiesbaden 2011, 1.Auflage, S.83;

¹⁴⁸ Vgl.: Leistert, Oliver; Röhle, Theo: Generation Facebook. Über das Leben im Social Net. Transkript Verlag, Bielefeld 2011, S.8;

¹⁴⁹ Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.123;

3.2 Extrembeispiel Computersucht

Grundlegend muss man im Suchtverhalten zwischen zwei Kategorien unterscheiden, stoffgebundene und stoffungebundene Abhängigkeit. Des Weiteren unterscheiden wir in dem Kontext der Computersucht zwischen Internetnutzungs- und Computerspielsucht.¹⁵⁰

In diesem Kapitel wird das Beispiel Internetnutzungssucht angeführt, da es sich hier auch um den Missbrauch von Online-Spielen handelt und die Problematik generell erfasst wird.

Folgende Bereiche des „digitalen Lebens“ werden besonders stark von Computersüchtigen genutzt:

- a) Online Einkaufen
- b) Videokonsum
- c) Soziale Netzwerke, Chatrooms
- d) Online-Spiele
- e) Internetnutzung, auch in der Nacht¹⁵¹

„Medienkonsum löst nicht nur Sucht aus, sondern steigert bedingt durch die Verminderung der Selbstkontrolle generell Suchtverhalten - auch stoffgebundenes.“¹⁵²

Der suchtgebundene Medienkonsum geht einher mit Isolation, Depression, Übergewicht, Schlafmangel und infolgedessen Herz-Kreislaufstörungen, Überproduktion von Stresshormonen, die wiederum zum Abbau von grauen Zellen und Erkrankungen des Bewegungsapparates bis hin zur Zuckerkrankheit und Depressionen führen.¹⁵³

¹⁵⁰ Vgl.: Thell, Susanne: Internet, Coping und Selbstwirksamkeit. Eine Online-Studie zu Risikofaktoren. Diplomarbeit, Universität Wien, 2007;

¹⁵¹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.266-273;

¹⁵² Ebda. S.271;

¹⁵³ Vgl.: Ebda. S.272;

Da es in Österreich keine aussagekräftigen Studien über den Medienmissbrauch im Sinne des Suchtverhaltens gibt, wird die internationale Pinta-Studie mit ihren Werten für den deutschsprachigen Raum herangezogen. Die Pinta-Studie zur Prävalenz der Internetabhängigkeit von 2011 zeigt beunruhigende Zahlen auf.¹⁵⁴ Im Vergleich mit den 4,5 Millionen regelmäßigen Internetnutzern in Österreich bedeutet das demnach, dass 1-3%, also 45.000-135.000 Österreicher einen pathologischen Medienmissbrauch, oder zumindest zeitweiliges Suchtverhalten im Zusammenhang mit Internetnutzung, aufweisen.¹⁵⁵

Der kurze Abriss über den pathologischen Mediengebrauch zeigt eine beunruhigende, steigende Tendenz, vor allem bei Jugendlichen.

In der vorliegenden Auseinandersetzung mit der virtuellen Realität bleibt die Frage nach dem Schonraum, den die Spiele als Ersatzwirklichkeit bieten. Ein Schonraum der scheinbar Schutz vor den Alltagsängsten, Heraus- und Anforderungen bietet, in Wirklichkeit aber ökonomischen Zielsetzungen dient und somit als Schutzraum für Kinder und Jugendliche missbraucht wird. Eine Flucht in die digitale Welt scheint vielen Jugendlichen normal. Doch suchstiftende Elemente der online Games verstärken diese Tendenz. Zimmerl hat die Punkte, die den pathologischen Internet und Online-Spiel Gebrauch beschreibt zusammengefasst:

Verringerung des Verhaltensraumes: Die Zeitspanne des Internetgebrauchs wird erweitert und es kommt zur Einengung des Verhaltensraumes. Der Großteil des Tages wird am Computer verbracht.

Fokussierung: Alles dreht sich um die online Verbrachte Zeit, alles Andere wird nebensächlich.

- Kontrollverlust: Das Bewusstsein für den übertriebenen Gebrauch kann vorhanden sein. Der Versuch diesen übermäßigen Konsum einzuschränken bleibt aber erfolglos oder wird gar nicht erst unternommen.

¹⁵⁴ Vgl.: Rumpf, Hans-Jürgen: Pinta-Studie: Internetabhängigkeit, Prävalenz, Allgemeinbevölkerung; Ressort Institut Bundesministerium für Gesundheit, Auftragnehmer(in) Universität Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie, Forschungsgruppe; Autoren Hans-Jürgen Rumpf, Christian Meyer, Anja Kreuzer & Ulrich John, 2010/2011;

¹⁵⁵ Vgl.: Zimmerl, 2006, www.suchtfraagen.at/sucht/verhalten/computer-sucht.php;

- Toleranzentwicklung: Die Dosis des Gebrauchs, die für die gesteigerte Stimmungsbefindlichkeit notwendig ist, steigt.
- Entzugerscheinungen: Durch Unterbrechung der Internet- und Spiele-Nutzung treten Nervosität, Unruhe, Aggressivität und psychisches „craving“ auf.
- Negative soziale Konsequenzen: Vernachlässigung der Bereiche der Freunde, Familie und Bekannten bis hin zur Arbeit und Kündigung dieser.¹⁵⁶

Bei Kindern und Jugendlichen bergen Online-Rollenspiele wie zum Beispiel „World of Warcraft“ besonderes Suchtpotenzial. Obwohl dies bekannt ist, ist das Spiel ab einem Alter von 12 Jahren freigegeben. Auffällig hierbei ist, dass erheblich mehr Jungen als Mädchen das Spiel nutzen und in der virtuellen Realität Zeit verbringen.¹⁵⁷

Videospiele werden mit schlechten Schulleistungen in Verbindung gebracht. Es existieren bereits wissenschaftliche Studien, die den negativen Einfluss des online Spielens in direkte Verbindung mit Schulleistungen stellen.¹⁵⁸ Spitzer stellt hierzu die berechtigte Frage, ob der übermäßige Computer- und Konsolengebrauch zu schlechteren Noten führt, oder ob nicht viel mehr die schlechten Noten in der Schule zu einem übermäßigen Suchtgebrauch des Mediums führen.¹⁵⁹

Eine Studie der Wissenschaftler Weis und Cerankosky aus dem Jahr 2010 bringt Klarheit. Getestet wurden zu Schulbeginn zwei Gruppen von männlichen Kindern im Alter von sechs bis neun Jahren. Die erste Gruppe erhielt jeweils eine Playstation 2 mit Spielen, die zweite Versuchsgruppe erhielt vorerst keine Spielkonsole. Nach vier

¹⁵⁶ Vgl.: Hahn, André; Jerusalem, Matthias: Internetsucht. Jugendliche gefangen im Netz. In: Raithel, J.: Risikoverhaltensweisen Jugendlicher. Erklärungen, Formen und Prävention. Leske und Budrich, Opladen, Humboldt Universität, Berlin 2001, S.3;

¹⁵⁷ Vgl.: Roberts, D.F; Foehr, U.G.; Rideout V: Generation M. Media in the lives of 8-18 year olds. Kaiser Family Foundation, Washington D.C., 2005; www.kff.org In: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.188;

¹⁵⁸ Weis, R.; Cerankosky, B.C.: Effects of video-game ownership on young boy`s academic and behavioral functioning. A randomized, controlled study. *Psychological science* 21, S.463-470;

¹⁵⁹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.186-187;

Monaten wurden die zwei Testgruppen, inklusive Lehrern und Eltern, erneut befragt. Das Ergebnis in Bezug auf die Schulischen Leistungen ist erschreckend:¹⁶⁰

Binnen einem Semester zeigten sich, in den Bereichen Lesen und Schriftsprache, signifikante Verschlechterungen der Testgruppe mit Spielekonsolen gegenüber den Schülern die keine Playstation hatten ab. Keinen Unterschied gab es in Mathematik, mit der Begründung, dass sich Kinder in diesem Alter ohnehin sehr wenig in ihrer Freizeit mit Mathematik auseinandersetzen. Der Einfluss auf das Lesen und Schreiben konnte aber nicht von der Hand gewiesen werden. Es geht also darum, inwiefern die Kinder ihre Fähigkeiten auch außerhalb der Schulzeit trainierten. Hier ergab sich der maßgebende Unterschied, der sich infolge auf die Schulleistungen auswirkte: Die Testgruppe mit Konsole verbrachte im Schnitt 18 Minuten mit Hausaufgaben, während die Testgruppe ohne Playstation um die 32 Minuten mit dem Bewältigen der Aufgaben zubrachte.¹⁶¹

Das Kriminologische Forschungsinstitut in Niedersachsen sprach nach den Untersuchungen im Bereich der Lese-, Schreib- und Schriftsprachdefizite bei jungen Männern durch diese reale Gefahr der Videospiele von der „verlorenen Generation der jungen Männer“.¹⁶²

Wenn wir das Spiel „World of Warcraft“ genau betrachten, sehen wir ein digitales Rollenspiel, indem verschiedene Avatare zu Gruppen zusammengeschlossen, also durchaus in einem sozialen Gefüge, deren Rollen genau verteilt sind, agieren. Sie befinden sich dabei in einer phantastischen Kriegswelt. Als Belohnung der gewonnenen Schlachten in der Cyberwelt Azeroth, erlangt man verschiedene Vorzüge und steigt in höher gestellte Level auf. Das höchste Level ist Level 80, darüber hinaus erlangt man nur mehr „Erfahrungspunkte“. Die Charaktere können selbst gewählt werden, auch das Erscheinungsbild kann individuell erstellt werden. Das Spiel ist kostenpflichtig.

Im Gegensatz zu theaterpädagogischen Rollenspielen trainiert man hier keine sprachlichen oder literarischen Kenntnisse. Vielmehr kommuniziert man mit und in

¹⁶⁰ Vgl.: Ebda. S.191;

¹⁶¹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.191-194;

¹⁶² Vgl.: Pfeiffer, C.; Mößle, T.; Kleinmann, M.; Rehbein, F.: Die PISA-Verlierer - Opfer ihres Medienkonsums. Kriminologisches Forschungsinstitut Niedersachsen. KFN, 2007 In: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.188;

vorgefertigten Chatkanälen oder redet über das Headset. Soziale Kontakte und Interaktionen beschränken sich meist auf das Spiel. Über dies hinaus wird die Erfahrung des sozialen agierens beim Onlinespiel digitalisiert, also ausgelagert in den virtuellen Avatar, während man selbst nahezu statisch vor dem Computer sitzt. Analoge Kommunikation, sowie leibseelisches Erfahren mit all seiner Ästhetik weicht einer digitalisierten Ersatzerfahrung. Persönlichkeiten, Talente und Fertigkeiten mit welchen der Avatar ausgestattet und weiterentwickelt wird stehen dabei für den User, wie es beim pathologischen Suchtgebrauch zu beobachten ist, über dem Ausbilden der eigenen Fertigkeiten. Der Trugschluss ergibt sich auch aus der gemeinschaftlichen Aktivität, die in Wahrheit isoliert von der natürlichen, realen Umwelt allein im Zimmer vor dem Computer oder der Konsole stattfindet.

Das Spiel zählte zur meistfrequentierten Zeit im Jahre 2010 über 12 Millionen Spieler weltweit.¹⁶³ Die zweite, virtuelle Welt bildet einen Ersatz zur Realität, der gerne als Zufluchtsort genutzt wird. Dieser virtuelle Schutzraum, in dem Phantasie und Kreativität sowie Spontaneität nur in einem von technischen Möglichkeiten begrenzten Rahmen produziert und erlebt werden kann, wird von ökonomischen Säulen der Firma „Blizzard Entertainment“ gestützt, die damit jährlich über eine Milliarde Dollar einnimmt.¹⁶⁴

Chancen des Online-Rollenspiels?

Natürlich gibt es positive Aspekte, Möglichkeiten und Aussichten, die sich aufgrund der technischen Erneuerungen für die Ausbildung menschlicher Fähigkeiten ergeben. Neben Online-Spielen, die für Optimierungszwecke entwickelt und eingesetzt werden, wie Flugsimulationen für Piloten und Raumfahrt, sind an dieser Stelle auch Planspiele erwähnt. Situationen und Handlungsmöglichkeiten können so unter anderem im Bereich von Unternehmensführung und anderen sozialen sowie ökonomischen Aspekten simuliert, sowie Fachwissen vermittelt werden. Das Ausprobieren alternativer Handlungsmöglichkeiten und Extremsituationen gehört genauso zum Programm, wie das Erproben von ungewohnten und neuen

¹⁶³ Vgl.: Wikipedia.org: World of Warcraft, 2014, http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft;

¹⁶⁴ Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.187;

Situationen, die für den realen Ernstfall vorab bewältigt und routiniert werden können.¹⁶⁵

Als Kritik zu diesen Chancen möchte die Verfasserin an dieser Stelle auf die Defizite beim Online-Spiel verweisen: Kreativität ist nur in einem vom technischen Niveau abhängigen Maße auszuleben. Virtuelle „menschliche“ Interaktionen und Situationen können die Komplexität der analogen, realen menschlichen Interaktion niemals aufwiegen. Wie das Beispiel der digitalisierten Rollenspiele zeigt wird die körperliche Erfahrung durch technische Interfaces beschränkt, durch Zusehen ersetzt. Hier stellt sich die Frage nach dem Wert des online Erfahrenen und inwiefern dies verarbeitet wird, um überhaupt in menschliche Erkenntnis verwandelt zu werden und in weiterer Folge angewendet werden können.

Hierzu möchte ich erneut an die Endzeitstimmung im Sinne der Irreversibilität, Entropie und Totalität anknüpfen: Geben wir uns nun mit Ersatzerfahrungen zufrieden, um über Medien mehr Zeit zu leben als wir eigentlich zur Verfügung haben, diese aber dafür weniger real erleben? Sozusagen ein quantitatives Zeiterleben, das über dem qualitativen steht? Wenn folgende Generationen in dieses Verhalten geboren werden, züchten wir eine Generation, deren Wissen und körperliche Fähigkeiten für immer, unwiderruflich verloren gehen? Müssen wir anhand des Verlaufs der bisherigen Mediengeschichte damit rechnen, dass dieser Umbruch als Transformationsphase zu verstehen ist, und sich parallel dazu Neues entwickelt, oder ist diese Tendenz anomisch und zerstörerisch gegenüber kultureller Praxis und Identität zu verstehen?¹⁶⁶ Was können wir dem entgegen setzen?

In diesem Zusammenhang wird folgend Grundlegendes über die Persönlichkeitsentwicklung erläutert. Identitätsfördernde und meinungsbildende Aspekte sollen danach im Licht der Theaterpädagogik erfasst werden.

¹⁶⁵ Vgl.: Koch, Gerd; Streisand, Marianne: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.223;

¹⁶⁶ Vgl.: Kotz, Friedrich: Die Mediatisierung von Alltag und sozialen Beziehungen und die Formen sozialer Integration. Verlag für Sozialwissenschaften, Mediensymposium Luzern, 2002, S.184-200;

4 Persönlichkeitsbildung

„Es macht keinen Sinn, aus der gebrochenen Selbstwahrnehmung der Digital Natives ein *Weltbild* abzuleiten. Wir sollten einfach damit aufhören, ständig die optimistischen Vorstellungen eines nie endenden Stroms von Start-ups, die auf Techno Crunch an uns vorbeirasen, nachzubeten, sondern uns stattdessen mit den realen Konflikten auseinandersetzen, die aus der Situation der Vernetzung entstehen.“¹⁶⁷

Unter dem gegebenen Rahmen der Problemstellungen wollen wir uns nun den Aspekten der Persönlichkeitsbildung und der damit verbundenen Identitätsbildung genauer zuwenden.

Die Persönlichkeitsentwicklung ist ein Prozess, der sich über unsere gesamte Kindheit und Jugend zieht. Laut Eriksons psychosozialem Identitätsmodell befindet sich der Mensch als Jugendlicher in seiner 5. Phase, in einem Stadium, in dem er entweder aus der Entwicklung der vorangegangenen Stadien erfolgreich eine gefestigte Identität bildet oder es zu einer Identitätsdiffusion kommt. In Bezug auf verschiedene Faktoren wie Familie, Schule, Arbeit oder generell dem sozialen Umfeld, sind verschiedene „psychosoziale Krisen“, welche positiv oder negativ bewältigt werden, dafür ausschlaggebend, wie die Identitätsbildung und mit ihr die Persönlichkeitsbildung ausfällt. Erikson sieht die Identität als ein Wechselspiel von Gruppen und Ich-Identität.¹⁶⁸

Franz Sedlak spricht von Persönlichkeitsentwicklung durch unvorhergesehene Ereignisse und nicht zuletzt durch unsere „Fehler“: Durch fehlende Initiative, Wille oder Einsicht sind wir somit folglich Opfer von unbefriedigten Bedürfnissen, Ängsten und Verhaltensmustern, die sich gleich oder in Folge negativ auf unsere

¹⁶⁷ Lovink, Geert: Das halbwegs Soziale. Eine Kritik der Vernetzungskultur. Transcript Verlag, Bielefeld 2012, S.11;

¹⁶⁸ Vgl.: Noack, Juliane; Erikson, E.H.: Identität und Lebenszyklus. In: Jörissen, Benjamin; Zierfuß, Jörg: Schlüsselwerke der Identitätsforschung. VS Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2010, 1. Auflage, S.37-41;

Persönlichkeit und ihre Entwicklung auswirken, ihr schaden oder deren Entwicklung blockieren können.¹⁶⁹

Sedlak spricht von Bedürfnis- und Motivbefriedigungsmechanismen, welche mit den individuellen Situationen in unserem Gedächtnis abgespeichert werden und so als Verknüpfungen von Handlungen und ihren Folgen auf weitere ähnliche Aktionen angewendet werden.¹⁷⁰ „Frühere Erfahrungen bilden somit die Matrix für spätere Erfahrungen. [...] Frühe negative Erfahrungen blockieren spätere positive“¹⁷¹

Auch Erikson schließt sich dieser Ansicht auf seine Weise an und meint, dass jedes Stadium der Entwicklung eines Individuums seine eigene Chance zum Lernen in Form von „psychosozialen Krisen“ hat, welche es zu dem jeweiligen Entwicklungsstand zu bewältigen gilt. Daraus entstehen entweder im positiv bewältigten Fall „Grundqualitäten“, welche von der Persönlichkeit aufgenommen werden, oder im Falle des Versagens negative Eigenschaften und Widersprüche, welche leider ebenfalls in die Persönlichkeit integriert werden.¹⁷² Anhand der folgenden Tabelle und den Theorien Eriksons werden die verschiedenen Faktoren und auch Problemstellungen einer gesunden Identitätsbildung näher gebracht, um sie in einen möglichen Zusammenhang mit unter anderem einer Flucht in eine virtuelle Realität oder „Fake-Identities“ zu setzen.

Dazu wird auf das folgende Kapitel verweisen, in dem die Vormachtstellung des theaterpädagogischen Arbeitens als Chance für das psychosoziale Lernen¹⁷³ sich auch dadurch auszeichnet, dass es genau diese Strukturbrüche und Öffnungen der eingefahrenen Verhaltensmuster durch Irritation und Reflektion, durch Erleben und Betrachten einer Gegebenheit und sich selbst in dieser, auslöst.

¹⁶⁹ Vgl.: Sedlak, Franz: Ich-Du-Wir. Persönlichkeitsentwicklung und Gemeinschaftsförderung. Impulse der Schulpsychologie - Bildungsberatung. Bundesministerium für Unterricht und kulturelle Angelegenheiten, Manz, Wien 1996, S.59;

¹⁷⁰ Vgl.: Ebda. S.61;

¹⁷¹ Ebda. S.59;

¹⁷² Vgl.: Erikson, E.H.: Identität und Lebenszyklus. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1966, S.143, In: Schädelin-Gmür, Ida: Identität. Ein Begriff und seine pädagogische Bedeutung. Dissertation, Zentralstelle der Studentenschaft, Zürich 1988, S.31;

¹⁷³ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.67-81;

Schenkt man den Ausführungen Sedlaks weitere Aufmerksamkeit, so wird schnell deutlich, dass allen diesen „psychohygienischen“ Therapien gewisse Punkte gemein sind, die auch bei der Theaterpädagogik grundlegend wirken und Ziel sind: Trost und Stütze durch Akzeptanz, Stärkung des Selbstwerts, Verstanden werden, ernst genommen werden mit seinen Problemen und die Ermutigung des Leidenden zum Ausdruck und schließlich zur Katharsis.¹⁷⁴

Um uns dem komplexen Bereich der Persönlichkeitsbildung zu nähern und die für den vorliegenden Gegenstand interessante Fragestellung nach den Problemen einer zunehmend mediatisierten Gesellschaft zu konkretisieren, wollen wir uns nun dem Aspekt der Identität genauer widmen.

4.1 Identität

Ausgehend von dem Wissen, dass es viele Entwicklungsmodelle gibt, möchte ich den Prozess der Identitätsbildung anhand der schematischen Darstellung von Eriksons Identitätskonzept erörtern. Als Vertreter der „interaktionistischen“ Theorie ging Erikson ähnlich wie der „symbolische Interaktionismus“ davon aus, dass sich die Gesellschaft mit dem Individuum in einer ständig austauschenden und sich beeinflussenden Beziehung befindet.¹⁷⁵

Freuds psychosexuelle Phasentheorie der Kindheitsentwicklung bildet dabei die Basis der tabellarischen Darstellung, welche von Erikson um den Aspekt des Soziologischen ergänzt wird.¹⁷⁶ Somit zeigt er die Entwicklung der Identität im Spannungsfeld seiner Umwelt.

Dem amerikanischen Psychologen Erik Homburg Erikson liegen bei seinen Überlegungen zur Identität zwei Forschungsansätze zu Grunde: Zum einen die Gruppenidentität, die individuelle Identität eingebettet in seine Umwelt und zum

¹⁷⁴ Vgl.: Sedlak, Franz: Ich-Du-Wir. Persönlichkeitsentwicklung und Gemeinschaftsförderung. Impulse der Schulpsychologie- Bildungsberatung. Bundesministerium für Unterricht und kulturelle Angelegenheiten, Manz, Wien 1996, S.59-63;

¹⁷⁵ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.67-81 und S.67;

¹⁷⁶ Vgl.: Erikson, E.H.: Kindheit und Gesellschaft. Stuttgart 1976, 6. Auflage, S.70, In.: Schädelin-Gmür, Ida: Identität. Ein Begriff und seine pädagogische Bedeutung. Dissertation, Zentralstelle der Studentenschaft, Zürich 1988, S.30;

anderen die Entwicklung der individuellen Identität. Diese bildet sich mit dem Heranwachsen aus.¹⁷⁷

Der Werdegang einer Persönlichkeit setzt sich für ihn aus den subjektiven und aus den sozial geprägten Komponenten zu einer Identität zusammen.¹⁷⁸

In acht Stadien, die das gesamte Leben des Subjekts von der Kindheit bis ins hohe Alter umfassen, sollen verschiedene Entwicklungsschritte aufgezeigt werden, welche bei positiver oder negativer Bewältigung jeweils verschiedene Spuren in der Entwicklung der Persönlichkeit hinterlassen. Erikson setzt dabei die jeweiligen Perioden in Dialog und Auseinandersetzung mit den jeweils aktuellen Bezugssystemen Eltern, Schule, Partner, Kollegen und dem sozialen Umfeld.¹⁷⁹

Abb. 8: Eriksons acht Stufen des psychosozialen Identitätsmodells¹⁸⁰

Tabelle 6: Acht Hauptstadien der psychosozialen Entwicklung (nach Erikson)	
Gegensatzpaare	Lebensalter
Vertrauen – Misstrauen	Kleinkindphase
Autonomie – Scham und Zweifel	Frühe Kindheit
Entschlusskraft – Schuldgefühl	Spielalter
Überlegenheit – Unterlegenheit	Schulalter
Identität – Verwirrung	Jugend
Vertrautheit – Isolation	Frühes Erwachsenenalter
Generativität – Stagnation	Erwachsenenalter
Integrität – Verzweiflung	Hohes Alter

Nach Erikson sind die verschiedenen Schemenpaare in den Lebensabschnitten angeboren und bei jedem Kind in jeder Kultur zu beobachten. Demnach wären auch die missglückten Erfahrungen und ihre Auswirkungen dem jeweiligen Modus der Entwicklung zuzuschreiben.

Im Säuglingsalter ist die erfolgreiche Entwicklung der ersten „psychosozialen Krise“ das Urvertrauen. Würde sie misslingen, könnte in der Persönlichkeitsbildung das Ur-

¹⁷⁷ Vgl.: Noack, Juliane; Erikson, E.H.: Identität und Lebenszyklus. In: Jörisen, Benjamin; Zierfaß, Jörg: Schlüsselwerke der Identitätsforschung. VS Verlag für Sozialwissenschaften. GWV GmbH, Wiesbaden 2010, 1. Auflage, S.37-51;

¹⁷⁸ Vgl.: Weintz, Jürgen; Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.69;

¹⁷⁹ Vgl.: Ebda. S.69;

¹⁸⁰ Wikispace, 2014, <http://wpekorr.wikispaces.com/Die+Stufen+der+Identi%C3%A4t+-+Erikson>, abgerufen 08.04.2014;

Misstrauen die Vormachtstellung einnehmen. Für die vorliegende Arbeit von Interesse ist, dass sich aus dieser Fehlentwicklung der Rückzug des Individuums in sich selbst ergibt.¹⁸¹ Dieser Rückzug kann durch Internetspiele verstärkt und gelebt werden.

Das Stadium des „Einverleibens“ von Freud ergänzt Erikson um den Aspekt, dass man sich auch über andere Sinne Dinge „einverleiben“ kann. So kann die Annäherung nicht bloß über den Mund, sondern auch zum Beispiel über die Augen mit dem Sehen geschehen.¹⁸² Hier wird der Aspekt der Spiegelneuronen tragbar, also neurologisch bedingtes Lernen durch Sehen und Nachahmen, und daraus folgend die damit verbundene Gefahr von Defiziten in der Entwicklung von Kindern, die durch sprechende Roboterbabysitter betreut werden.

Eine negative Erfahrung in dieser Phase kann in der Adoleszenz wieder zu einer Identitätsdiffusion, also zu einer erneuten Krise führen. Zu diesem Zeitpunkt nämlich kann der Säugling erlernen, dass die Befriedigung der Bedürfnisse aufgeschoben werden kann, weil sie zu einem späteren Zeitpunkt sicher befriedigt werden. Wird dieses Ur-Vertrauen erschüttert, könnte es dem Jugendlichen später schwer fallen seine Bedürfnisse aufzuschieben. Dies ist aber genau dann im Kampf um Identität eine wichtige Eigenschaft. Auch erhöht das „nicht aufschieben können“ der Bedürfnisse das spätere Suchtpotenzial.

Ur-Misstrauen verhindert eine positive Vorhersage der Gegebenheiten und führt zur „Voraussage von Frustration“. Bei positivem Ausgang des Erlebten, würde sich ein gewisses Grundvertrauen bilden, welches Selbst- und Objektvorstellungen dauerhaft positiv besetzen lässt.¹⁸³

In der zweiten, der so genannten analen Phase verlagert sich die „psychosoziale Krise“ auf die Beziehung zwischen Erwachsenen und dem Kind. Hier geht es um die

¹⁸¹ Vgl.: Erikson, E.H.: Identität und Lebenszyklus. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1966, S.143, In: Schädelin-Gmür, Ida: Identität. Ein Begriff und seine pädagogische Bedeutung. Dissertation, Zentralstelle der Studentenschaft, Zürich 1988, S.31;

¹⁸² Vgl.: Schädelin-Gmür, Ida: Identität. Ein Begriff und seine pädagogische Bedeutung. Dissertation, Zentralstelle der Studentenschaft, Zürich 1988, S.32

¹⁸³ Vgl.: Ebda. S.35;

Aussonderungen des jungen Geschöpfes. Im Prinzip kann man hier im Kleinkindalter die Ausbildung der Autonomie oder der übermäßigen Scham postulieren. Zu frühe oder strenge Erziehung zu Sauberkeit kann demnach zu einer Reihe von Problemen führen, wie unter anderem dem Verlust der Selbstkontrolle oder einer starken Ausprägung des Selbstzweifels oder von Scham. Bei positiven Erfahrungen mit dieser „Auseinandersetzung“ entstehen Kompetenzen wie „andauernde Autonomie“, „Selbstbeherrschung ohne Selbstverlust“ und des Stolzes.¹⁸⁴ Diese Fähigkeiten werden später bei der Selbstkontrolle über die im Internet verbrachte Zeit wieder wichtig.

In der dritten, der „infantil-genitalen“ Phase geht es bei Erikson um die Ausbildung des Schuldgefühls. In dieser Phase wirken drei Entwicklungsschritte vorrangig:¹⁸⁵

- a) Die zunehmende Bewegungsfreiheit
- b) Die ansteigende Vorstellungskraft
- c) Die Vervollkommnung der Sprache

Durch eine negative Wahrnehmung dieser Krise kann infolge

- das Gefühl der Schuld gegenüber dem sozialen Umfeld aufkommen
- Probleme in Form von „ödipalen Konflikten“ auftreten
- „unermüdliche Initiative“ zu fehlgeleiteten Verhalten führen.¹⁸⁶

Damit beschreibt der Theoretiker Erikson das Dilemma, dass viele Erwachsene ihren Wert durch ihre Leistungen definieren, und nicht durch das was sie als Mensch sind.¹⁸⁷ Diese Geisteshaltung kann in der heutigen „Modekrankheit“ Burn-Out enden. Auch hier wird sichtbar, welche Auswirkungen negativ bewältigte soziale Krisen der Kindheit auf die Entwicklung der Persönlichkeit haben.

¹⁸⁴ Vgl.: Erikson, E.H.: Identität und Lebenszyklus. Frankfurt am Main 1966, In: Schädelin-Gmür, Ida: Identität. Ein Begriff und seine pädagogische Bedeutung. Dissertation, Zentralstelle der Studentenschaft, Zürich 1988, S.32-35;

¹⁸⁵ Vgl.: Ebda. S.32

¹⁸⁷ Vgl.: Ebda. S.32;

Des Weiteren bildet sich in dieser Phase laut Erikson auch die Initiative des Jugendlichen sich verschiedene Rollen anzueignen und auszuprobieren. Eine unglückliche Bewältigung dieser Erfahrungen kann zu einem Wettbewerbsverzicht führen, der in späterer Folge Arbeitslähmung durch Minderwertigkeitsgefühle zur Folge haben kann.¹⁸⁸ Hier wird die Verbindung zur Theaterpädagogik bedeutend, da der dem Menschen „natürlich“ innewohnender Prozess des Rollenaneignens- und Ausprobierens in der Theaterpädagogik gefördert wird.

Die Latenzzeit ist die Zeit, in der das junge Wesen durch die Produktion von Dingen Anerkennung sucht. Hier entwickelt sich auch die Lust eine angefangene Arbeit zu vollenden. Wird jedoch eine negative Wahrnehmung der vorhergegangenen Stadien angenommen, kann dies laut Erikson in dieser Phase zu einem Gefühl der Unzulänglichkeit führen. Dieses Gefühl der Minderwertigkeit ist dafür verantwortlich, dass das Kind der Meinung ist, es wäre den Aufgaben, zum Beispiel den Anforderungen in der Schule, nicht gewachsen.¹⁸⁹

In der Infantilen- und Latenzzeit und der folgenden Phase der „Adoleszenz“¹⁹⁰ geht es schließlich um die Ausbildung der Ich-Identität. Bei negativen Erfahrungen der vorigen Stadien kann es hier auch zu einer „Identitätsdiffusion“ kommen.¹⁹¹ „Die Integration, die nun in Form der Ich-Identität stattfindet, ist mehr als nur die Summe der Kindheitsidentifikationen. Sie ist das innere Kapital, das zuvor in den Erfahrungen einander folgender Entwicklungsstufen angesammelt wurde.“¹⁹²

Die Auswirkungen der positiv oder negativ bewältigten „psychosozialen Krisen“ auf die Identität stellt Erikson mit den folgenden Indikatoren fest:

1) Die Fähigkeit zur Intimität:

¹⁸⁸ Vgl.: Erikson, E.H.: Identität und Lebenszyklus. Frankfurt am Main 1966, In: Schädelin-Gmür, Ida: Identität. Ein Begriff und seine pädagogische Bedeutung. Dissertation, Zentralstelle der Studentenschaft, Zürich 1988, S.36;

¹⁸⁹ Vgl.: Ebda. S.33;

¹⁹⁰ Übergang vom Jugendlichen zum Erwachsenenalter

¹⁹¹ Vgl.: Erikson, E.H.: Identität und Lebenszyklus. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1966, S.103-107, In: Schädelin-Gmür, Ida: Identität. Ein Begriff und seine pädagogische Bedeutung. Dissertation, Zentralstelle der Studentenschaft, Zürich 1988, S.33;

¹⁹² Ebda. S.33;

Ist sich ein Jugendlicher seiner Identität nicht sicher, versucht er zwischenmenschlichen Beziehungen auszuweichen. Die Folge davon ist eine Isolierung. Aus den aktuellen Mediatisierungstendenzen lässt sich diese Flucht durch das Ausweichen in virtuelle Welten erleichtern. Auch die sozialen Plattformen bieten in ihrer Handhabung Schutz vor Intimität und Nähe. Dieses Fluchtverhalten führt zu erhöhter Internet-Suchtgefahr.

2) Die Generativität:

Bei einer gesunden Persönlichkeit zeigt sich der Wunsch eine eigene Generation zu erziehen, eine eigene Familie zu gründen. Die fehlgeschlagene Bewältigung der kindlichen Perioden würde hier zur „Absorption“ führen. Es entsteht also kein Kinder- und Familienwunsch.

3) Integrität:

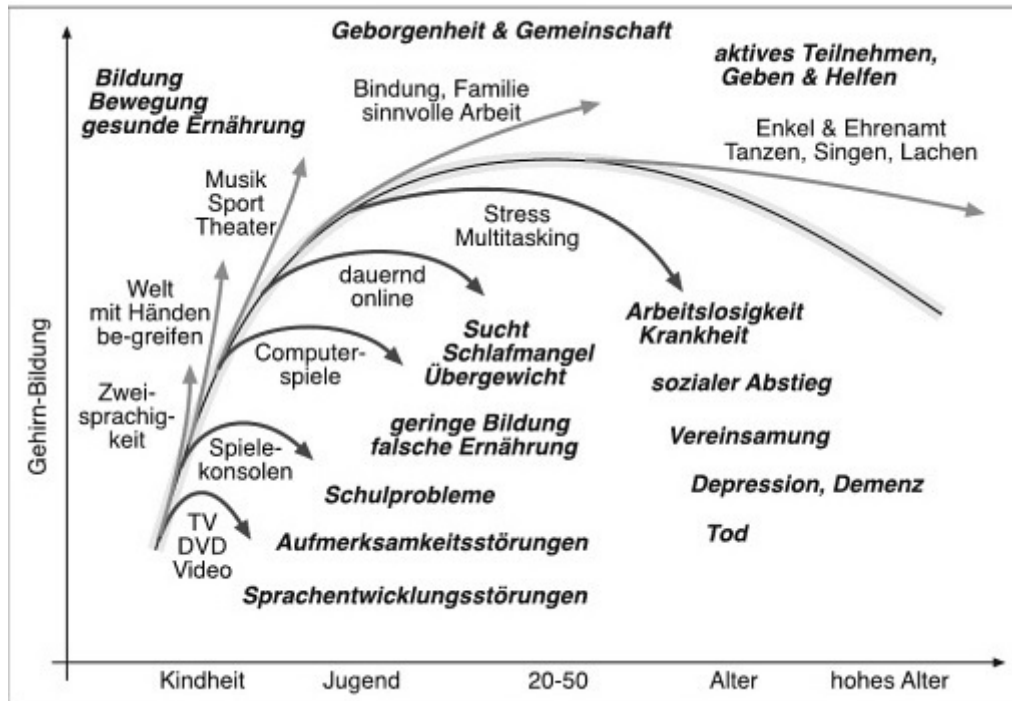
Hiermit meint Erikson das gereifte Verhältnis zu seinen Eltern und zum sozialen Umfeld. Es entsteht die Einsicht, dass man für sein Leben selbst verantwortlich ist. Man übernimmt Verantwortung für sein Handeln.

Das Gegenteil dieser Entwicklung würde bedeuten, keine Verantwortung übernehmen zu wollen, also Defizite im Bereich des sozialen und somit auch objektiven Denkens zu entwickeln.¹⁹³ Hier wird die Verbindung zum anonymen Handeln im Internet und der daraus folgenden Konsequenzlosigkeit hergestellt. Auch das objektive Denken wird durch die Flut an Kommentaren oft nicht gefördert, sondern dient in den Online-Plattformen dem freien Meinungsdiskurs meist ohne Lösungsvorschläge.

Abbildung 9 zeigt die Entwicklungsstufen des Menschen und die sich dabei ergebende Problemstellungen durch übermäßigen digitalen Medienkonsum. Es geht dabei auch um den Zusammenhang zwischen biologischer Grundlage des Körpers, seiner Förderung und der damit verbundenen geistigen Entwicklung.

¹⁹³ Vgl.: Erikson, E.H.: Identität und Lebenszyklus. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1966, S.143, In: Schädelin-Gmür, Ida: Identität. Ein Begriff und seine pädagogische Bedeutung. Dissertation, Zentralstelle der Studentenschaft, Zürich 1988, S.35;

Abb. 9: Positive und negative Faktoren der Mediennutzung in Verbindung mit der Gehirnentwicklung ¹⁹⁴



Aus der Identitätsgenese Eriksons in Verbindung mit den Ansichten Spitzers wird das fragile Konstrukt unserer Persönlichkeitsbildung ersichtlich. Gebeutelt von gesellschaftlichem Leistungsdruck und medialer Überbeanspruchung wird die Frage nach der Stärkung des Subjekts im pädagogischem Sinne¹⁹⁵, nach den Zeit adäquaten vorbeugenden Maßnahmen, die den Menschen im Psychischen und Physischen aufbauen und reifen lassen, immer lauter und rückt den Fokus dieser Arbeit erneut auf den Aspekt der Theaterpädagogik. In diesem Kontext wird im Folgenden auf den Zusammenhang von Identität und symbolischem Interaktionismus eingegangen.

¹⁹⁴ Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.298;

¹⁹⁵ Vgl.: Erikson, E.H.: Identität und Lebenszyklus. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1966, S.103-107, In: Schädelin-Gmür, Ida: Identität. Ein Begriff und seine pädagogische Bedeutung. Dissertation, Zentralstelle der Studentenschaft, Zürich 1988, S.43;

4.1.1 Symbolischer Interaktionismus und Identität

Identität ist also die Ausprägung der eigenen Persönlichkeit. Sie wird in diesem Rahmen nach dem Vorbild Eriksons und der „interaktionistischen“ Theorie, also Wechselspiel von „Individuum und Sozietät“ vorgestellt.

Ausgehend von G. H. Mead steht der symbolische Interaktionismus für ein nicht von Außen geleitetes, sondern relativ frei handelndes Subjekt. Die These beruht auf der Annahme, dass das Subjekt sein „Selbst“ nur Ausbilden kann, indem er mit seiner sozialen Umwelt interagiert.¹⁹⁶

„Identität wird hier als *Selbstinterpretation* des Subjekts verstanden, [...] der Symbolische Interaktionismus [räumt] dem Menschen ein „Mitspracherecht“ bei seiner Persönlichkeitsentwicklung ein. Dieser wird als Interpret einer offenen, auslegbaren Wirklichkeit aufgefasst, dem reflexive Fähigkeiten zugestanden werden müssen, nämlich die Kompetenz, eigene und fremde Positionen durch Empathie, Rollenübernahme und Rollendistanz zu adaptieren oder zu hinterfragen.“¹⁹⁷

Diese Theorie unterstreicht den Nutzen, den die Theaterpädagogik für die Persönlichkeitsbildung, auch unter dem Blickpunkt aktueller medienbedingter Defizite, hat. Wirft man einen Blick auf Facebook, degeneriert Persönlichkeit dort zu einer „Zurschaustellung des Selbst“, ohne objektive Haltung oder reflexives Hinterfragen des oberflächlichen, virtuellen Anzeigenformats. „Die perfekt aufpolierte Persönlichkeit hat keine Empathie und ist rundum suspekt.“¹⁹⁸

Schwere psychische Störungen sind natürlich eindeutig durch psychologische und psychotherapeutische Maßnahmen abzuschwächen. In der vorliegenden Arbeit geht es aber nicht vorwiegend um pathologische Krankheitsbilder, sondern um Mediatisierungs-Tendenzen und ihre Konsequenzen für die Jugend. Für pathologische Fälle und auch für das Extrembeispiel Computersucht wird das Psychodrama in den Vergleich der theaterpädagogischen Konzepte einbezogen. Wie

¹⁹⁶ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.67-71;

¹⁹⁷ Ebda. S.70;

¹⁹⁸ Lovink, Geert: Das halbwegs Soziale. Eine Kritik der Vernetzungskultur. Transcript Verlag, Bielefeld 2012, S.23;

am vorigen Kapitel ersichtlich wurde, ist die Persönlichkeitsentwicklung ein fragiles Konstrukt. Umso wichtiger ist es, Kinder und Jugendliche in ihrer Entwicklung zu stützen und zu bestärken.

5 Theaterpädagogik

Der Begriff der Theaterpädagogik taucht erst in den 70er Jahren des 20. Jahrhunderts auf. Menschen, die am und mit dem Theater arbeiteten, versuchten zuerst das Theater für die pädagogische Arbeit mit Kindern und somit für soziale und politische Belange zu instrumentalisieren. Theaterpädagogik bedeutet grundlegend eine Brücke zwischen dem Handwerk des Theaters und der Pädagogik zu schlagen.¹⁹⁹ Doch es ist nicht einfach den Begriff zu konkretisieren. Da die Theaterpädagogik verschiedene Bereiche umfasst, und gemeinsame Zielsetzungen nicht klar definiert sind, bleibt der Begriff weitläufig und im internationalen Verständnis ungefestigt und vage.²⁰⁰

Zu den Arbeitsfeldern der Theaterpädagogik zählen:

- Theaterpädagogik am Theater: Vor- und Nachbereitung der Theaterinszenierung im professionellen Theater; professionelle Zusammenarbeit mit Jugendclubs, Sonderprogramme, Begleitmaterialien, Führungen.
- Soziales Feld der Theaterpädagogik: Zielgruppen orientiertes Arbeiten an Schulen, Kindergärten, in Unternehmen;
- Therapeutisches Feld der Theaterpädagogik.²⁰¹

Zu Beginn der jungen Disziplin wurde die Theaterpädagogik in den 1970er Jahren vorwiegend dem „sozialen Lernen“ zugeschrieben und in diesem Sinne als

¹⁹⁹ Vgl.: Enge, Herbert: Was ist das: Theaterpädagogik? In: Jeske, Marlies; Ruping, Bernd; Schöller, Eckard: Geschichte(n) der Theaterpädagogik. Zwischen Anspruch, Legitimation und Praxis. Materialien zum 6. Bundestag in Lingen. Lit Verlag, Münster, Hamburg 1993, S.57;

²⁰⁰ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.442-444;

²⁰¹ Vgl.: Ebda. S.442-444;

Interaktionspädagogik gesehen.²⁰² In den 80er Jahren folgte dann die Rückbesinnung auf kunstbezogene Theoreme der Ästhetik, also den Eigenwert der Kunst, sowie eine allgemeine Neuzentrierung des sozialen Bezugs hin zum Subjektbezug.²⁰³

„Die besondere Chance der Künste liegt in ihrer transzendierenden Wirkung [...] Sie stehen zugleich in Verbindung zum Realen wie zum Imaginären, zum Unbewußten wie zum Intellekt.“²⁰⁴

5.1 Geschichtlicher Überblick

Für die vorliegende Arbeit ist auch die postmoderne Ästhetikdebatte bezüglich der Theaterpädagogik interessant.²⁰⁵ Der Trend, dass man die ästhetisch-theatralen Seiten des Mediums Theater stärker in Betracht zieht und ihren Eigenwert und Nutzen für die theaterorientierte Pädagogik aufzeigt, entstand erst im Laufe der 1980er Jahre.²⁰⁶ Genau diese Kraft der Theatralität, sowie der dem Theater eigene Anteil der Ästhetik sind für diese Untersuchungen von Wert, da sie die Theaterpädagogik von anderen Spiel- und Erlebnis-Therapien unterscheiden. Hier liegt auch die Kraft und Einzigartigkeit der Theaterpädagogik, welche die Vormachtstellung dieser in Bezug auf die aktuellen Problemstellungen einer stark mediatisierten und digitalisierten Gesellschaft gewährleistet.

Während sich der Blick der „Theaterpädagogik in den Kinderschuhen“ in den 1960er Jahren bevorzugt auf das soziale Lernen und die politische Erziehung stützte, und sich demnach dem künstlerischen Anspruch in diesem Bereich verschloss, ist über den Lauf der Zeit bis hin zu den 1990er Jahren eine Neuzentrierung der Paradigmen dieser Pädagogik zu sehen. So bezogen sich Theoretiker dieser Zeit wie unter anderem Erving Goffman und Jürgen Weintz auf kommunikative Kompetenzen, auf das „soziale Lernen“ und ästhetischen Anspruch. In diesem Zusammenhang wurde

²⁰² Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.279-280;

²⁰³ Vgl.: Ebda. S.282;

²⁰⁴ Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.13;

²⁰⁵ Vgl.: Ebda. S.248;

²⁰⁶ Vgl.: Ebda. S.282;

die Theaterpädagogik besonders in den 1970er Jahren auch als Interaktionspädagogik verstanden, als propädeutische Form von Sozialerziehung.²⁰⁷

Im Lauf der Zeit von den 1960er bis hin zu den 1990er Jahren ist eine Neuausrichtung der Paradigmen der Theaterpädagogik zu sehen.

In den Anfängen der Theaterpädagogik in den 1960er Jahren war der Blick dieser vor allem auf das soziale Lernen und die politische Erziehung gerichtet, während sie sich dem künstlerischen Anspruch verschloss. In diesem Zusammenhang wurde die Theaterpädagogik besonders in den 1970er Jahren auch als Interaktionspädagogik verstanden, als propädeutische Form von Sozialerziehung. So bezogen sich Theoretiker dieser Zeit, wie unter anderem Erving Goffman²⁰⁸ und Jürgen Weintz, auf kommunikative Kompetenzen, auf das "soziale Lernen" und den ästhetischen Anspruch der Theaterpädagogik.²⁰⁹

In den 1980er Jahren war nun allmählich eine Neuzentrierung der Paradigmen vom Sozialen hin zum Subjektbezug festzumachen. Dieser Zweck rückt den Fokus weg von politischen und Interaktionspädagogischen Schwerpunkten hin zum Subjekt und seiner Auseinandersetzung mit Sich und der Umwelt, und unterstreicht so auch unter anderem den individuellen, subjektbezogenen Bereich der Identitätsstiftung.²¹⁰

Ab den 1990er Jahren wurde dann zum ersten Mal eine Strömung sichtbar, die sich von der reinen Instrumentalisierung der Theaterarbeit im pädagogisch- und sozialen Sinne abwandte und auch dem theatereigenen Paradigma des Ästhetischen Platz gab.²¹¹

Diese Abkehr von den alten Konzepten, die nach Jürgen Weintz meist als politisch-emanzipatorisch oder auch quasi-therapeutisch interpretiert wurden, führte nun zu einer Rückbesinnung auf die ästhetischen Qualitäten des Theaters und sprach sich

²⁰⁷ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.279-284;

²⁰⁸ Goffman, Erving; Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. Piper Verlag, München 2005, 3. Auflage;

²⁰⁹ Vgl.: Ebda. S.279-284;

²¹⁰ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.282-283;

²¹¹ Vgl.: Ebda. S.284;

auch zugunsten der theatralischen Aspekte des Theaters, weg von deren pädagogischer Instrumentalisierung, aus.²¹²

An dieser Stelle möchte ich an den Überlegungen des Theaterpädagogen Hans Martin Ritter anknüpfen, welcher der Auffassung war, dass das Theater ohnehin immer an die Wirklichkeit im sozialen Sinne gebunden sei und daher ästhetisch theatrale Prozesse auch immer eine soziale Dimension haben.²¹³

Die Theaterpädagogik, die für unsere vorliegende Annahme herangezogen wird umfasst beide Bereiche. Zum einen die Theoreme der Theaterpädagogik im Licht des symbolischen Interaktionismus, welche sowohl auf das soziale Lernen und die kommunikativen Fähigkeiten, sowie politische Bildung in Form von Meinungs- und Identitätsbildung abzielt, als auch die Theaterpädagogik, die den ästhetischen Aspekt des Erfahrens und Lernens beinhaltet, welcher über sinnliches Erleben und Erfahren hinausreicht.²¹⁴ „Das Ästhetische ist im Grundsatz durch eine vielfache Ambiguität bestimmt. Es oszilliert zwischen Realität und Fiktion, Vorhandenem und Möglichem, konkreten Einzelphänomenen und übergeordnetem Allgemeinen, unmittelbarer Identifikation und reflektierender Konstruktion, [...] Wahrheit und Schönheit sowie auch Notwendigkeit und Freiheit.“²¹⁵

5.1.1 Theaterpädagogik im Licht der Postmoderne

Die postmoderne Auffassung der Theaterpädagogik mit der Rückbesinnung auf die ästhetischen und theatralen Theoreme des zu untersuchenden Gegenstands der Rollenarbeit hat einen großen Wert für die Überlegungen dieser Arbeit. Die philosophischen Strömungen der Postmoderne üben Kritik an der

²¹² Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.284;

²¹³ Vgl.: Ritter, H.M.: Lehrstück-Gedankensplitter. Korrespondenzen. In.: Zeitschrift für Theaterpädagogik. Gesellschaft für Theaterpädagogik und Bundesverband für Theaterpädagogik, Heft 19/20/21, Hannover 1994, S.17;

²¹⁴ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.111-132;

²¹⁵ Ebda. S.112;

Bewusstseinsphilosophie, an dem geltenden Anspruch der Vernunft im Zeichen des Logozentrismus.²¹⁶

„Das gesamte moderne Denken wird hinsichtlich seiner Logik und seines Universalismus in Frage gestellt. [...] Die postmoderne Kampfansage gegen den Herrschaftsanspruch des Logozentrismus besteht darin, dass [man] die Vernunft nicht mehr als Quelle von Erkenntnis, Bedingung von Mündigkeit und Voraussetzung für Verständigung, sondern entweder als ohnmächtige Instanz gegenüber den archaischen, triebhaften Energien oder als zerstörerische Macht begreift.“²¹⁷

Diese vollkommene Besinnung auf die Autonomie der Kunst und ihren ästhetischen Eigenwert, wie sie auch Lyotard vertrat, die Aussparung der sozialen Interaktionsaspekte, sowie ihre Kritik an jedweder Vernunft, birgt aber auch die Gefahr in sich, eben daher nicht mehr in einen sozialen Kontext gestellt zu werden, und somit keine reflexive Betrachtung über die künstlerisch erbrachte Handlung einzugehen. Daher fallen auch die möglichen Strukturbrüche, Grenzüberschreitungen im Sinne von Irritationen und selbstreflexive Praktiken weg. Die Autorin schließt sich der Kritik an Lyotard in dem Sinne an, als dass die Komponente des theatral-ästhetischen, wie es vorhin bereits von Ritter proklamiert wurde, auch immer eine soziale Dimension beinhalten müsse.²¹⁸ Jürgen Weintz merkt dazu an:

“Der postmoderne Vorstoß gegen die „anästhetisierende Erlebnisgesellschaft“, die nur Täuschung, Verdrängung, Ablenkung und bewußtlosen Zeitvertreib bietet, bleibt somit auf halbem Wege stecken. Die Alternative kann eben nicht im isolierten Erleben einsamer Kunstproduktion und Rezeption liegen, sondern muß auf einer ästhetischen Erfahrung gründen, die neben Schock, Chaos und Irritation auch Reflexion, Widerstreit und Auseinandersetzungen mit anderen einbezieht.“²¹⁹

²¹⁶ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.33;

²¹⁷ Ebda. S.33;

²¹⁸ Vgl.: Ritter, H.M.: Lehrstück-Gedankensplitter. Korrespondenzen. In.: Zeitschrift für Theaterpädagogik. Gesellschaft für Theaterpädagogik und Bundesverband für Theaterpädagogik, Heft 19/20/21, Hannover 1994, S.17;

²¹⁹ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.55;

Auch Habermas bezieht sich auf Kants Eigensinn des Ästhetischen und vertritt die Meinung, dass „interpersonale Interaktion“ dem einzelnen Subjekt eine andere Beziehung zu sich selbst ermöglicht als die isolierte Auseinandersetzung mit den Entitäten der Welt.“²²⁰

Die Kritik an der Postmoderne ist also in erster Linie auf das absolute Besinnen auf das Ästhetische und die Autonomie von Kunst, welche die völlige Isolation der Kunst von jeglichem sozialen Kontext bedingt und sie so in ihrer Vielschichtigkeit der Erkenntnis über soziale Zusammenhänge und Sichtweisen beschneidet, gerichtet. Die heutzutage benötigte Theaterpädagogik soll als funktionierendes Gegengewicht gedacht sein, das einer virtuellen Realität und auf Oberflächlichkeit gedrimmten Sozietät entgegenwirkt und eben dazu mit dem sozialen Kontext verknüpft werden muss.²²¹

Wie an den folgenden Konzepten sichtbar wird, liegt die Chance der Theaterpädagogik nicht zuletzt im tatsächlichen Erleben und Erfühlen der Situationen als verinnerlichte Erfahrung, die es zu reflektieren gilt, um das Handeln, Denken und Reagieren im realen Dasein zu optimieren und Klarheit über das Bewusstsein zu erlangen.²²²

Als Fazit der Einordnung der Theaterpädagogik aus kulturwissenschaftlicher und philosophischer Sicht möchte ich die Überlegungen Adornos anführen, der den Gedanken der Postmoderne, also den „Autonomiegedanken“ der Kunst, um den Aspekt des „social fait“²²³ ergänzt und somit auch noch einen weiteren Punkt für die Vormachtstellung der Theaterpädagogik heraushebt, nämlich die „Ambiguität“, den sogenannten „Doppelcharakter“ des Theaters. Nach Adorno „oszilliert die Kunst immer zwischen Absonderung von der Wirklichkeit einerseits und Berührung mit

²²⁰ Vgl.: Habermas, J.H.: Die Moderne. Ein unvollendetes Projekt. 1980, In: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.57;

²²¹ Vgl.: Ebda. S.57;

²²² Vgl.: Soppa, Peter: Psychodrama. Leitfaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften/ GWV Fachverlag, Wiesbaden 2009, 3. Auflage, S.13-14;

²²³ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.58;

empirischer Realität und gesellschaftlichen Wirkungszusammenhängen andererseits.“²²⁴

„Eine zeitgemäße Pädagogik müsse demnach zwischen postmoderner und moderner Position vermitteln.“²²⁵

5.2 Terminologie

Um den Gegenstand der Theaterpädagogik für unsere Analyse zu konkretisieren, werden nun die wichtigsten Begriffe dieses breit gefächerten Genres genauer bestimmt.

Theatrale Vorgänge

Wie es Hoppe treffend formulierte sind „[...] theatrale Vorgänge in ihrer Grundstruktur dadurch gekennzeichnet, dass menschliche Akteure – in welcher Form auch immer – fiktive Rollen, Personen oder Figuren verkörpern, während gleichzeitig und am gleichen Ort andere Personen zuschauen.“²²⁶ Zuschauer und Akteure, auch bei Figuren oder Puppentheater, bilden also die „konstituierenden Bestandteile“ jedes Theatervorgangs, wobei es keine Rolle spielt, ob dieser Vorgang in einer öffentlichen Vorführung oder im Probenstatus stattfindet.²²⁷ Auch kann es in Formen des Mitspiel- oder Publikumstheaters zur Verwischung oder Vermischung der zwei Komponenten kommen.²²⁸

²²⁴ Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.135-137;

²²⁵ Ebda. S.93;

²²⁶ Hoppe, Hans: Theater und Pädagogik. Grundlagen, Kriterien, Modelle pädagogischer Theaterarbeit. Forum Spieltheaterpädagogik Bd.1. Prof. Dr. Hans Hoppe und PD Dr. Andre Barz. LIT Verlag, Münster 2003, S.12;

²²⁷ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.12;

²²⁸ Vgl.: Ebda. S.12;

Als Unterschied zum theatralen Vorgang ist der szenische Vorgang zu nennen. Er bezieht sich auf die Darstellung im Rahmen der Szene, oder auf die Ebene der szenischen Darstellung und ihre Erscheinungen und Vorgänge selbst.²²⁹

Die „Antizipation“ des Publikums, also die Anteilnahme und Konzentration und das damit verbundene Energiespiel zwischen Publikum und Akteuren, gilt als wesentlicher Bestandteil des Theatralen.²³⁰

Der Begriff der Theatralität entstand im Licht der Theateravantgarde der 1960er und 1979er Jahre. Er leitet sich aus dem lateinischen „theatralis“ ab und bedeutet „zum Theater gehörig“. Theatralität bezeichnet die bestimmte „Ästhetizität“ des Theaters, zu der unter anderem Aspekte der Sprache, Gestik, Mimik, Kostüme, Bühne, Beleuchtung, Bewegung, Masken, Schminke, Dekoration, Requisiten und Musik zählen.²³¹

Ästhetik

Das Wort kommt aus dem griechischem „aisthesis“ und bedeutet Sinneswahrnehmung oder sinnliche Wahrnehmung. Unter ästhetischer Bildung versteht man demnach Wahrnehmungserziehung oder Bildung der Sinne. Ulrike Hentschel unterscheidet zusätzlich zwischen a) ästhetischer und b) aisthetischer Bildung: Während sich die ästhetische Bildung auf die Kunst und ihre Gestaltung bezieht, baut die aisthetische Erziehung auf die Wahrnehmungserziehung.²³²

Darstellendes Spiel

Obgleich die Zusammensetzung des Wortes Spiel und Darstellung beinhaltet, muss man den zwei Begriffen ungleiche Gewichtung zusprechen und festhalten, dass es

²²⁹ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.42;

²³⁰ Vgl.: Ebda. S.317;

²³¹ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.330-331;

²³² Vgl.: Ebda. S.9;

einen Unterschied von reinem Spiel und Theaterspiel gibt.²³³ Des Weiteren eignet sich für unseren Rahmen der Arbeit der gängige Begriff des Theaterspielens für die künstlerische Betätigung an theatralen Vorgängen, während sich im pädagogischen Zusammenhang dieser Gattung eher der zusammenfassende Begriff des Darstellenden Spiels etabliert hat, welcher unter anderem das Schullaienspiel, Schulbühnenspiel und Schulspiel inkludiert.²³⁴

Es gibt viele unterschiedliche Definitionen dieses Begriffs, allen gemein ist aber: „[...] dass die dabei jeweils darstellend oder darstellerisch tätigen Personen nicht einfach nur sich selbst in ihrer primär existentiellen Realität darstellen, sondern dass sie grundsätzlich andere Personen oder Wesen als sie selbst, oder andere Rollen als die, die sie in dem Moment real innehaben, zur Darstellung bringen.“²³⁵ Daraus ist zu schließen, dass sich Hoppes Annahme, dass die Handlung des Darstellenden Spiels eine „als ob“ Handlung ist und als diese zu definieren sei, als eine wesentliche Prämisse darstellt.²³⁶

Unter dem Begriff des „Darstellenden Spiels“ lassen sich alle Arten von Theateraktivitäten subsumieren, auch die für die vorliegende Untersuchung interessanten Bereiche:

- a) auch jene, die nicht ausschließlich publikumszentriert und daher teilnehmerbezogen sind,
- b) die in erster Linie nicht auf künstlerische, sondern auf inhalts-, prozess-, erfahrungs- und erlebnisbezogene sowie auf spielerische Themen bezogen sind oder
- c) Vorgänge, die in pädagogischer und therapeutischer Hinsicht als „Mittel und Methoden der Selbst- und Wirklichkeits- Erkenntnis, - Erprobung und - Veränderung“²³⁷ verwendet werden.“²³⁸ Der Begriff entstand in den 1970er Jahren und dient zur Abgrenzung des professionellen Theaterspiels von der pädagogischen

²³³ Vgl.: Hoppe, Hans: Theater und Pädagogik. Grundlagen, Kriterien, Modelle pädagogischer Theaterarbeit. Forum Spieltheaterpädagogik Bd.1, LIT Verlag, Münster 2003, S.13;

²³⁴ Vgl.: Ebda. S.12-13;

²³⁵ Ebda. S.13;

²³⁶ Vgl.: Ebda. S.13;

²³⁷ Ebda. S.16;

²³⁸ Vgl.: Ebda. S.16;

und soziokulturellen Seite dieser Theaterpraxis.²³⁹ Demnach erscheint der Begriff des „Darstellenden Spiels“ für unsere Untersuchung trefflich und soll pädagogisch angeleitete Theaterarbeit beschreiben.

Medium Körpersprache

Der Körper kann als Medium verstanden werden, das „in seiner konkreten Erscheinung als Träger von Informationen und als Übermittler von Botschaften und Bedeutungen fungieren kann.“²⁴⁰ Der Informationsaustausch, die Kommunikation oder auch die Interaktion muss dabei nicht unbedingt sprachbegleitend, also durch das gesprochene Wort erfolgen, sondern kann auch „sprachersetzend“ eben durch das Medium der Körpersprache definiert werden.²⁴¹

Körpersprache wird laut Hoppe als die Gesamtheit der Bewegungen von einzelnen Körperteilen oder dem ganzen Körper angesehen, die im spezifischen Kontext bestimmte Bedeutungen erzeugen. Diese „bedeutungstragenden Zeichen“ sind unter dem Überbegriff „kinetische Zeichen“ zusammengefasst und spalten sich wie folgt in:

- a) mimische Zeichen: Gesichtsausdrücke
- b) gestische Zeichen: Körperbewegungen ohne Positionswechsel
- c) proxemische Zeichen: Körperbewegungen mit Positionswechsel

Nach Hoppe ist das essentielle Produktionsmittel des Theaters also der Körper mit seinen Ausdrucksmöglichkeiten, wobei man Formen des Puppen-, Figuren- und Objekttheaters ausnehmen muss.²⁴² Auch Erika Fischer-Lichte ist der Meinung, dass das Theater ohne Akteure, ihrer Körperlichkeit und den gestischen Zeichen dieser nicht existieren kann.²⁴³

²³⁹ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand; Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.67;

²⁴⁰ Ebda. S.17;

²⁴¹ Vgl.: Ebda. S.17-18;

²⁴² Vgl.: Hoppe, Hans: Theater und Pädagogik. Grundlagen, Kriterien, Modelle pädagogischer Theaterarbeit. Forum Spieltheaterpädagogik Bd.1, LIT Verlag, Münster 2003, S.18;

²⁴³ Vgl.: Fischer-Lichte, Erika: Semiotik des Theaters. Das System der theatralischen Zeichen. Gunter Narr Verlag, Tübingen 1983, Band1, 1.Auflage, S.60;

Rollenarbeit

Dieser Begriff wurde Anfang des 20. Jahrhunderts durch Konstantin S. Stanislawski und dem Werk „Die Arbeit des Schauspielers an einer Rolle“ geprägt und bekannt.²⁴⁴

Unter Rollenarbeit verstehen wir im konkreten Sinn, die Arbeit des Akteurs an einer vorgegebenen (oder auch literarischen) Rolle. Sie wird mit Techniken der Analyse, der Improvisation oder Visualisierung, als Annäherung, und der anschließenden Verkörperung bis hin zur Fixierung vollzogen.²⁴⁵

Rollenarbeit ist aber nicht ohne weiteres gleichzusetzen mit Rollenspiel. Der Rollenarbeit ist auch ein Kunstbezug immanent. Rollenarbeit basiert auf „künstlerischen Techniken sowie ausgefeilter Symbolsprache und zielt auf eine expressiv überformte Figurenzeichnung“.²⁴⁶

Rollenspiel

Rollenspiel wird seit den 1970er Jahren als Technik zur Fort-, und Weiterbildung sowie als Beratungspraxis verwendet. Das Rollenspiel besteht grundlegend aus festgelegten Rollen, deren Dialoge teilweise vorgegeben sein können und deren Interpretationsspielräume eingeschränkt sind. Im Pädagogischen Feld sollen diese fixierten Rollen zur Erprobung und Optimierung von Handlungsspielräumen, Kommunikation und sozialer Interaktion führen.²⁴⁷

Im Psychodrama fungiert das pädagogische Rollenspiel mit Verzicht auf vorgefertigte Rollenmuster und Typen. Es dient den individuellen Belangen.²⁴⁸

²⁴⁴ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.255;

²⁴⁵ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.190;

²⁴⁶ Ebda. S.318;

²⁴⁷ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.257;

²⁴⁸ Vgl.: Ebda. S.257;

Amateurtheater

Dies ist ein Sammelbegriff für alle nicht professionellen Formen des Theaters, der im 16. Jahrhundert aufgrund der Gründung der ersten professionellen Theatergruppen aufkam.²⁴⁹

5.3 Soziales Lernen

Das „soziale Lernen“ wurde zum pädagogischen Schlüsselbegriff der 70er Jahre. Zum einen reagierten Studentenbewegungen auf die Veränderung der politischen Situation und der tradierten Herrschaftsstrukturen, auf der anderen Seite verlangten die Umbrüche im technisch ökonomischen Bereich auch neue soziale Veränderungen in Sachen Kommunikation und Kooperation. Ein wichtiger Punkt des sozialen Lernens ist der bereits erwähnte „Symbolische Interaktionismus“. Es wird davon ausgegangen, dass Interaktion immer in die Gesellschaft eingebettet ist und nicht als Anpassungsprozess eines einzelnen Individuums zu sehen ist.²⁵⁰

Theaterpädagogische Methoden, wie unter anderem das Improvisationsspiel, bis hin zum Psychodrama streichen den Effekt des sozialen Lernens gut hervor. In der Interaktion mit Menschen, auch in Gruppen, können Aktionen sowie Reaktionen erprobt werden, Konfliktsituationen jeglicher Art individuell verhandelt und gelöst werden. Es werden Sozialkompetenzen inklusive der Reflexion gefördert.²⁵¹

Weintz sieht zwei Grundtendenzen des sozialen Lernens:

- a) Förderung des gesellschaftskritischen Denkens, indem man eigenständiges Denken und kritische Haltung gegenüber gängigen Normen und Tradierungen schult.

²⁴⁹ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.19;

²⁵⁰ Vgl.: Watzlawick, Paul; Beavin, J. H.; Jackson, Don D.: Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. Hans Huber Verlag, Bern 2001, 11. unveränderte Auflage, S.114-122;

²⁵¹ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.70-95;

- b) Neben den Sachkompetenzen auch Sozialkompetenzen des Einzelnen im „interaktionistisch gruppendynamischen Geflecht“ zu fördern.²⁵²

Krappmann, einer der Vorreiter auf diesem Gebiet, stellt folgende Fähigkeiten fest, die durch soziales Lernen mit Theaterpädagogik geschult werden:

- 1) „Rollendistanz“, auch „role-making“ genannt;
- 2) „Empathie“ oder „role-taking“;
- 3) „Ambiguitätstoleranz“, bedeutet, dass man die Mehrdeutigkeiten oder Widersprüchlichkeiten einer Rolle akzeptieren kann;
- 4) „Frustrationstoleranz“, das heißt nicht vorabsehbare oder unbefriedigende Abläufe von Interaktionen ertragen zu können;
- 5) „Identitätsdarstellung“, als angemessene Darstellung des Selbst.²⁵³

All diese Punkte sind in direkten Vergleich zum vorangegangenen Kapitel Web 2.0 zu stellen:

- 1) Junge Menschen können durch das Role-taking spielerisch und in einem geschützten Freiraum, nämlich der Bühne, verschiedene Positionen und Figuren ergründen. Durch die erfolgende Abgrenzung und Bestimmung eigener und fremder Rollen, wird die eigene Rolle deutlicher. Darüber hinaus wird auf der Metaebene ein Bewusstsein für das Thema „Rollen“ und ihre Präsenz in unserem sozialen Gefüge entwickelt.
- 2) Empathie wird durch das Role-taking gefördert. Ein weiterer aktueller Gefahrenpunkt, dem es in der zunehmend digitalisierten Welt entgegenzusteuern gilt: Mitgefühl wird in unserer Leistungsgesellschaft weder vermittelt, noch geschult. Fremdes oder andersartiges Denken hat in den Globalisierungs- und Digitalisierungstendenzen kaum Platz.²⁵⁴
- 3) In den Bereich des objektiven und eigenständigen Denkens fällt auch der Punkt der Wahrnehmungserziehung, welcher durch Methoden der

²⁵² Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.78;

²⁵³ Vgl.: Ebda. S.79;

²⁵⁴ Vgl.: Ebda. S.29;

Theaterpädagogik und das „soziale Lernen“ gefördert wird. Durch Rollenarbeit und Reflexion werden verschiedene Standpunkte ausgelebt und erfüllt.²⁵⁵

- 4) Frustrationstoleranz stellt auch bei der Suchtprävention einen gewichtigen Punkt dar.²⁵⁶ Darüber hinaus wird auf den virtuellen sozialen Plattformen deutlich, dass keine Notwendigkeit für die Übung dieser Bewältigung gegeben ist. Viel zu viele User sind immer und überall verfügbar. Die Ermöglichung zahlloser sozialer Kontakte geht auf Kosten der Qualität dieser und ist zunehmend von oberflächlicher, kurzlebiger Dauer.²⁵⁷ In der Theaterpädagogik wird die Akzeptanz der Frustration erprobt, Lösungsvorschläge werden geboten und gelebt.
- 5) Die eigene Identität kann auch durch Arbeit mit dem Unbewussten und Schulung des objektiven Standpunktes, sowie durch Erfassung gruppendynamischer Strukturen geschult und gefestigt werden.

Der postmodernen Kritik des vorhergehenden Kapitels soll an diesem Punkt Platz eingeräumt werden. Dem Aspekt der „Autonomie der Kunst“ unter den ästhetischen Gesichtspunkten soll Tribut gezollt werden, indem die vorgestellten theaterpädagogischen Konzepte „ästhetische Erfahrungen“²⁵⁸ beinhalten und diese als notwendig angesehen werden, sich aber nicht ausschließlich auf das Erleben beschränken. Die erlebten Situationen sollen auch stets Gegenstand der Reflektion sein, genauso ist aber von einer absolut instrumentalisierten, auf soziale und identitätsfördernde Theoreme beschränkten Pädagogik abzusehen.²⁵⁹

²⁵⁵ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.108;

²⁵⁶ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag. München 2012, S.266.271;

²⁵⁷ Vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.92-97;

²⁵⁸ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.284;

²⁵⁹ Vgl.: Ebda. S.54-57;

Jürgen Weintz gibt folgende Punkte an, die bei einer künstlerisch ambitionierten Leitung von theaterpädagogischen Praxen zu berücksichtigen sind:²⁶⁰

- Theaterpädagogische Erfahrungen werden durch soziale Aspekte geprägt und sind auch auf diese zurückzuführen;
- Theatrales Handeln inkludiert für Leiter, Spieler und Gruppe „psychosoziale Erfahrungen“;
- Akteure haben neben künstlerischen Aspekten auch psychosoziale Anforderungen;
- Theaterpädagogen haben die spezifischen theatereigenen Methoden und Techniken im Auge, können diese bereitstellen und fördern.

Um die Balance zwischen Theater und Pädagogik halten zu können, um die Theaterpädagogik als geeignetes Instrument gegen psychische und physische Erschlaffungsprozesse einer mediatisierten Gesellschaft vorzustellen, empfiehlt sich eine adäquate Ausbildung des Spielleiters im künstlerischen Bereich der Schauspielerei, der Regiekunst oder auch im, wie bei dem Psychodrama der Fall, psychoanalytischen Bereich.²⁶¹ Vorkenntnisse der Gruppenmitglieder im Bereich der Theaterarbeit sind nicht zwingend notwendig.

Theatereigene Methoden und Techniken wie „Einfühlung durch Erleben und Verkörpern“, Darstellung durch Überzeichnung oder Typisierung beziehungsweise Abstrahierung; Nutzung weiterer theatralischer Symbolebenen wie Objekt, Raum oder Klang sollten genauso wenig außer Betracht gelassen werden wie die Einbeziehung der Medien Kostüm, Maske, Requisiten, Licht und Ton.²⁶²

Ein weiterer, den Rahmen der folgenden Analyse konstruierender und eingrenzender Punkt ist der Unterschied zwischen Theaterpädagogik und der reinen Spielpädagogik. Obwohl sie in vielen Punkten der Möglichkeiten und Aufgaben

²⁶⁰ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.296;

²⁶¹ Vgl.: Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung in Therapie, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981 und Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.297;

²⁶² Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.297;

übereinstimmen, unterscheidet sich die Theaterpädagogik in den folgenden Punkten:²⁶³

- Verwendung von „künstlerischen Techniken“;
- Intensive Auseinandersetzung;
- Bezug auf reale Interaktionen;
- „Reproduktion“, im Sinne von Wiederholbarkeit der Leistung;
- „Öffentliche Präsentation“, die Aufführung vor Publikum.²⁶⁴

Eine weitere Unterscheidung von der Spiel- zur Theaterpädagogik ergibt sich aus der Betrachtung des Ursprungs der beiden Gattungen. Während die Theaterpädagogik vom Laienspiel abstammt, geht die Spielpädagogik auf die Zeit der Aufklärung, zur Spiel- und Gruppenpädagogik zurück.²⁶⁵

5.3.1 Ästhetische- und psychosoziale Erfahrung

Um Authentizität im Sinne der Echtheit des Spiels zu gewähren, werden theaterpädagogische Arbeiten an gängigen theatralen und ästhetischen Konzepten des professionellen Theaters orientiert. In der eingangs erwähnten Debatte über Ästhetik in der Postmoderne wurde diese Haltung bereits mit dem Ergebnis diskutiert, dass auch die vorliegende Arbeit in jedem dieser Konzepte von einer Theaterpädagogik unter Berücksichtigung des künstlerischen Aspekts im Sinne der „ästhetischen Bildung“, da dadurch eine optimale Erfahrungsspanne erzielt werden kann, ausgeht.²⁶⁶ „Ästhetische Erfahrung vermittelt demnach zwischen der Sphäre des Unbewußten und der des kategorialen Verstandes [...], subjektiver Identifikation und universaler Objektivierung – und somit offenbar auch zwischen Individuum und Gesellschaft.“²⁶⁷

²⁶³ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.290;

²⁶⁴ Vgl.: Ebda. S.290-291;

²⁶⁵ Vgl.: Ebda. S.291;

²⁶⁶ Vgl.: Ebda, .S.54-109 und S.241-242;

²⁶⁷ Ebda. S.13;

Psychosoziale Erfahrung spielt für die Theaterpädagogik eine große Rolle.²⁶⁸

Wie bereits im ersten Teil der Arbeit besprochen, wird durch die Mediatisierungstendenzen im digitalen Zeitalter sichtbar, „[...] daß die umfassende Unterdrückung des gesamten leiblich-affektiven Komplexes über die Geringschätzung des sinnlichen Eindrucks hinaus auch den leibseelischen Ausdruck auf allen Ebenen [...] beschneidet.“²⁶⁹ Und genau hier setzt die Theaterpädagogik an.

Diese psychosoziale Erfahrung des Darstellenden Spiels ist im Sinne der ästhetischen Eigenarbeit durch sinnliches und leibseelisches Erleben von Gegensätzen möglich. Weintz spricht von der Verwendung spezifischer Symbolsprachen, die zwischen dem Alogischen und dem Rational-logischen oszillieren und sieht hierin die „subjektive und soziale Dimension des Ästhetischen und des Theatralischen begründet“^{270, 271}.

Die Chance der ästhetischen Praxis sieht Weintz, in der „Dreidimensionalität der ästhetischen Erfahrung“. Diese Erfahrung ergibt sich aus dem gleichzeitigen „Kunst-, Subjekt- und Sozialbezug“. Dabei bezieht er sich auf das System von Jauss, welcher im gleichen Kontext die Poesis, Aisthesis und Katharsis verwendet.²⁷²

Die „ästhetische Erfahrung“ erfasst Bereiche von:

- Geschärfter Wahrnehmung und befreites Spüren (Aisthesis),
- Einbildungskraft, Gestaltung, nach- und vor-ahmender Erschaffung (Poesis),
- Ausagieren von Empfindung und Erprobung anderer Ordnungen (Katharsis).²⁷³

Die nächste Abbildung zeigt die Dreidimensionalität der ästhetischen Erfahrung nach Weintz, abgeleitet von dem System Jauss²⁷⁴

²⁶⁸ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.83-84;

²⁶⁹ Ebda. S.63;

²⁷⁰ Ebda. S.272;

²⁷¹ Vgl.: Ebda. S.272

²⁷² Vgl.: Ebda. S.130;

²⁷³ Vgl.: Ebda. S.122-132;

Abb. 10: Dreidimensionalität²⁷⁵

POIESIS	AISTHESIS	KATHARSIS
produktiv	rezeptiv	sozial-kommunikativ
Werk - Produzent (Rezipient auch als Produzent)	Werk - Rezipient (Produzent auch als Rezipient)	Produzent - Rezipient
Hervorbringung	sinnliche Erkenntnis	Affekte – Selbstgenuß im Fremdgenuß
Primat der Form gegenüber dem Sinn	erkennendes Sehen/ sehendes Wiedererkennen	Identifikation / Rollendistanz
Überschreiten der imitatio naturae – Entgegenständlichung	Statt Weltverneinen (nach innen) Weltgreifen nach außen	Antithese zum praktischen Lebensvollzug – Solidarisierung
Autonomie gegenüber der Wirklichkeit	Wahrnehmung der inneren und äußeren Wirklichkeit vertiefen	Verhaltensmuster tradieren oder neu bilden, Normen vermitteln oder inaugurieren
Vollendetes Können und vollkommener Ausdruck für Unterdrücktes/Unerkanntes	Vorgriff auf zukünftige Erfahrung und Wiedererkennen von Vergangenen	Identifikation mit dem, was sein kann oder soll
(Kunstbezug)	(Subjektbezug)	(Subjekt- und Sozialbezug)

Zusammengefasst lassen sich folgende Punkte der ästhetischen Erfahrung für den Wert der Theaterpädagogik zusammenfassen:

Ästhetische Erfahrung beruht auf der Dreidimensionalität von rezeptiven, kommunikativen und produktiven Vorgängen. Sie ereignet sich „exterritorial“ in einem autonomen Raum, frei von Zweck, Sinn und praktischen Handlungen. Sie schafft eine allgemeine Verständigung über Bedürfnisse, Befindlichkeiten und Strukturen sowie ihrer Deutungsmuster, die für Bildungszwecke einsetzbar sind. Der Begriff der „ästhetischen Erfahrung“ beinhaltet auch das Feld der „psychosozialen Erfahrung“ und erschließt somit Bereiche der Selbstreflexion, der Auseinandersetzung mit anderen und der „Transzendierung von Alltag und Lebenswelt“.²⁷⁶

Unter diesem Licht wird die Notwendigkeit der Theaterpädagogik für unsere Gesellschaft erneut sichtbar. In der folgenden Aufstellung der Konzepte werden wir auf die Arbeit mit nicht professionellen Akteuren blicken, die ohne den Anforderungen ökonomischer Faktoren volle Konzentration auf die individuellen Belange mit Anspruch auf Ästhetik legen können.

²⁷⁴ Vgl.: Jauss, H. R.: Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik. Frankfurt am Main 1991. In: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.128-130;

²⁷⁵ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.130;

²⁷⁶ Vgl.: Ebda. S.131;

6 Theaterpädagogische Konzepte

Für die Analyse des Mehrwerts theaterpädagogischer Formen werden drei unterschiedliche Konzepte der pädagogisch angeleiteten Theaterarbeit angeführt.

Für die Untersuchung vergleiche ich:

- a) Das Konzept Forumtheater, am Beispiel Michael Tonhauser,
- b) das Konzept der Rollenarbeit, Theaterpädagogik am Beispiel Jürgen Weintz,
- c) das Psychodrama nach Levy Moreno;

Die Konzepte werden jeweils nach Aufbau, Techniken und ihren Zielsetzungen erarbeitet, um den Mehrwert der theaterpädagogischen Arbeit für den Laien herauszuarbeiten und sie anschließend als Ausgleich zu den negativen Tendenzen durch die Mediatisierung vorzustellen. Hauptaugenmerk wird dabei auf den Körper und die spielerische Schulung seiner sozialen Fähigkeiten gelegt.

Um den Bogen von der künstlerisch angeleiteten Theaterpädagogik bis zum therapeutischen Aspekt dieser spannen zu können, wird die künstlerisch angeleitete Rollenarbeit nach Weintz, dem Forumtheater Michael Tonhausers im schulischen Bereich, bis hin zu der Theaterpädagogik im Psychodrama Morenos gegenübergestellt. Die Improvisation, als mächtiges Instrument sowie eigene Methode, bietet hierzu den Auftakt.

6.1 Improvisation

Improvisation wird hier nicht nur als Konzept, sondern auch als theaterpädagogisches Instrument verstanden, sie „[...] ist Bestandteil jedweder Form von Theaterspiel“²⁷⁷. Als eine Methode, die einerseits nahezu allen theaterpädagogischen Konzepten innewohnt, aber auch als eigene Konzeption, in Formen wie dem Stegreiftheater, Berechtigung und Existenz findet.²⁷⁸ Oft wird Improvisation als Er- oder Aufwärmübung in Vorbereitung auf die eigentliche

²⁷⁷ Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.197

²⁷⁸ Vgl.: Ebda. S.197;

theaterpädagogische Arbeit verwendet. Auch in der professionellen Schauspielausbildung wird auf diese, auf Kreativität und Spontanität basierende Methode zurückgegriffen.²⁷⁹

Die Anfänge des improvisierten Spiels kann man in Griechenland bis in die Antike zurückverfolgen. In Italien und Frankreich begegnete sie uns etwas später in ähnlicher Form der Commedia del`Arte. Das Wort Improvisation stammt aus dem Lateinischen, „visus“ ist das Sehen, „pro“ bedeutet vorher und vereint ergeben die Wörter „improvisus“, was soviel heißt wie „Unvorhergesehen.“²⁸⁰ Wenn jemand improvisiert tut er das ohne nachzudenken. Auch das Wort Stegreif oder die Redewendung „aus dem Stegreif“ bedeutet im ursprünglichen Sinn, dass der Reiter noch nicht einmal vom Rücken eines Pferdes abstieg bevor er handelte, sich also noch im Steigbügel des Pferdes befand und daher vor der „Tat“ keine Zeit zum Nachdenken hatte.²⁸¹

Da das Potenzial an Kreativität und Spontanität in der digitalisierten und mediatisierten Zeit, aufgrund der zunehmend fehlenden Notwendigkeit durch technische Erneuerungen, unzureichend oder kaum ausgeschöpft wird, haben wir im Kapitel 2.4 „Gefahren der Mediatisierung“ eine regressive Tendenz bei Kindern und Jugendlichen feststellen können. So widmen wir uns nun der Förderung dieser Kompetenzen und dem Ausgleich der Defizite durch das Feld der Improvisation.

An dem folgenden wissenschaftlichen Experiment im Gebiet der Neuroplastizität wird sichtbar, dass Spontanität und Kreativität eine Sache der Übung und somit bis zu einem gewissen Grad trainierbar sind. Spitzer ist der Meinung, dass Improvisation mit Kreativität gleichzusetzen ist.²⁸² In der Abbildung 10 sieht man also die Hirnaktivitäten beim Imitieren, genauer gesagt dem „Spiegeln“. Dies ist eine Technik aus dem Improvisationstheater, die man auf Spiegelneuronen zurückführen kann. Wissenschaftler des Weizman Instituts und der Harvard Medical School widmeten sich diesem Phänomen. Stark vereinfacht setzten sie zwei Personen gegenüber, die

²⁷⁹ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.200;

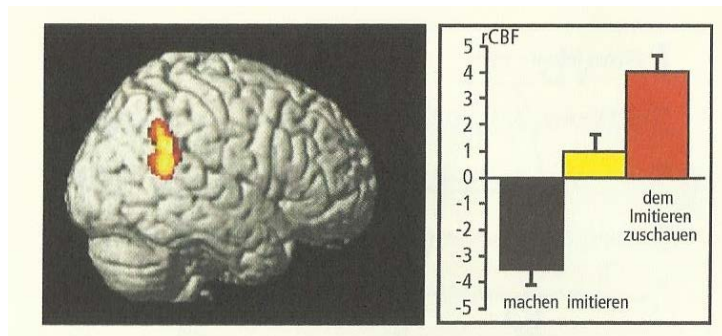
²⁸⁰ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.137-138;

²⁸¹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.19;

²⁸² Vgl.: Ebda. S.26-31;

ohne Absprache abwechselnd Bewegungen in Gestik oder Mimik vorgaben, die jeweils vom anderen gleichzeitig imitiert wurden. Spiegelneuronen, und die damit einhergehenden Aktivitäten, gelten als Grundstein und Wurzel komplexer Verhaltensmodelle.²⁸³

Abb. 11: Chemische Prozesse, neuronale Aktivität beim Improvisieren und Imitieren.²⁸⁴



Das Ergebnis zeigt, dass beim kreativen Improvisieren die Zentren der bewussten Kontrolle deaktiviert werden. Übt man Improvisation über Jahre, entwickelt man die Fähigkeit zum gemeinsamen Improvisieren immer besser. Musik, Sport, Theater und Kunst können auch im gemeinsamen Handeln zu Höchstleistungen gebracht werden. Sie regen tiefe Verarbeitungsprozesse an, somit die Verdichtung der grauen Hirnmasse und infolgedessen die Kompetenz unserer neuronalen Leistung.²⁸⁵

Der Mensch hat von Geburt an eine große Freude am Imitieren, und nach dem ersten Lebensjahr bereits auch am Imitiert werden.²⁸⁶ Auch in diesem Zusammenhang wollen wir uns der Theaterpädagogik als einem dem Menschen natürlichen Optimierungsprozess nähern.²⁸⁷

²⁸³ Vgl.: Meltzoff, A; Decety J.; What imitation tells us about social cognition. A rapprochement between developmental psychologie and cognitive neuroscience. Phil Trans R Soc Lond B; 358; S.491-500, In.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013;

²⁸⁴ Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.27;

²⁸⁵ Vgl.: Ebda. S.31;

²⁸⁶ Vgl.: Ebda. S.31;

²⁸⁷ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.63;

Aufbau

Zu den zwei grundlegenden Zweigen des Improvisationstheaters gehören:

- a) das Spiel zur reinen Unterhaltung des Publikums und
- b) das themenzentrierte Spiel.²⁸⁸

Die Improvisation ist grundsätzlich ein freies Spiel ohne Anleitung. Je nach Form kann der Regisseur oder Spielleiter in den Spielverlauf eingreifen.²⁸⁹

Am Anfang wird je nach Konzept ein Rahmen abgesteckt. Beginn und Schluss, beziehungsweise Thema und Lösung können festgelegt werden. Auch Schlüsselworte, Objekte oder Ereignisse werden gegebenenfalls abgesteckt. Unterschiedliche Genres wie Krimi, Komödie, Melodram, Horror, Musical und weitere Kategorien können als Rahmen die Situationen einschränken.

Wichtig bleibt, dass der Aufbau der Szene klar definiert und der Spielverlauf eindeutig bleibt. Treten neue Elemente auf, werden sie sinnbringend eingebaut. Das Scheitern stellt im Improvisationsspiel einen „natürlich“ auftretenden Teil des Vorgehens dar, der im erneuten Anlauf gelöst wird.²⁹⁰

Auch bei dem Improvisationstheater als Konzept können Improvisationsübungen zur Gruppenöffnung und Entspannung als aufwärmender Aspekt dienen.²⁹¹

Techniken

- Zu den gängigen Techniken der „Impro“ zählen Stereotypisierung, Pauschalisierung und Überzeichnung. Wie bereits im Aufbau erwähnt, zählt aber auch die Verwendung der Genres als Methode.
- Sketche: kurze Szenen, die meist mit „effektvoller Pointe“ enden.

²⁸⁸ Vgl.: Eberhardt, Doris: Theaterpädagogik in der Pflege: Pflegekompetenz durch Theaterarbeit entwickeln. Georg Thieme Verlag, Stuttgart 2005, S.16;

²⁸⁹ Vgl.: Ebda. S.16;

²⁹⁰ Vgl.: Ebda. S.16ff.;

²⁹¹ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.394;

- Rollenspiele: sind auf Positionen, deren Sichtweisen und Argumentation angelegt.
- Stegreifspiele: frei entwickelte Spielverläufe, die auf Inspiration aufbauen.
- Geschichtenspiele: hier werden Geschichten verkörpert, die vorher erzählt oder vorgelesen wurden. Es gibt aber auch die Form, in der eine Geschichte, die vom Geschichtenerzähler improvisiert erzählt wird, im selben Moment von den Spielern dargestellt wird, und auch mit spontanen „Sprechblasen“ in Form von improvisiertem Text für den Darsteller versehen werden kann. Beispiel: „Plötzlich schrie er“: „...!“
- Gestentheater: es beschränkt sich auf körperliche, also mimische und gestische Ausdrucksmittel.²⁹²

Jürgen Weintz ergänzt zu den Formen der Improvisation noch:

- „Offene Improvisation“: dient der Weckung von Spielfreude, sie ist Training und fördert die Spielkompetenz in Sachen Spontanität, geistige und körperliche Flexibilität und Phantasie.
- „Gebundene und modellierende Improvisation“: dient der Einfühlung und Annäherung an Stoff und Rolle, Formgebend bei der Erarbeitung einer Rolle.
- Improvisation vor Publikum: als eigene Gattung, wie es am Beispiel des Forumtheaters oder auch des Theatersports nach Keith Johnstone sichtbar wird.²⁹³

Zielsetzungen

Die zunehmende Digitalisierung unserer Lebensbereiche geht auf Kosten sowohl der Kreativität und Phantasie als auch auf körperliche Fähigkeiten. Mit ihr einhergehend verkümmert die Spontanität zunehmend. Das Improvisationsspiel in all seinen

²⁹² Vgl.: Eberhardt, Doris: Theaterpädagogik in der Pflege: Pflegekompetenz durch Theaterarbeit entwickeln. Georg Thieme Verlag, Stuttgart 2005, S.16;

²⁹³ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.200;

Formen bietet eine spielerische Möglichkeit genau diese Punkte der Kreativität und Spontanität zu fördern.

Der Wert dieser theaterpädagogischen Methode liegt aber noch in einem weiteren Punkt. Durch das freie, spontane Spiel, möglichst geleitet ohne darüber nachzudenken, treten tiefere Bewusstseins Ebenen zum Vorschein. Wie später auch beim Psychodrama sichtbar wird, hat dies einen unschätzbaren Wert für das Selbstbewusstsein und die (Selbst-) Therapien.

5.1.1 Forumtheater

Das Forumtheater, oder auch „Theater der Unterdrückten“, ist eine in der ganzen Welt etablierte politische Form des Mitspiel- und Improvisationstheater.²⁹⁴ Es wurde von Augusto Boal gegründet und fand seine Ursprünge im Lateinamerikanischen Agitationstheater.²⁹⁵ Boal studierte Theaterwissenschaft und Chemie und wurde 1931 in Rio de Janeiro geboren. Anfang der 50er Jahre entstand eine Theaterbewegung, die zuerst in Lateinamerika für und mit dem Volk agierte und sich mit politischen Belangen als meinungsbildende und identitätsstiftende Ausdrucksform auseinandersetzte. Nachdem Boal 1971 von der Regierung gefangen genommen und gefoltert wurde, flüchtete er ins Exil. Diese Form des Mitspieltheaters, welche sich mit Konfliktsituationen, Unterdrückungsmechanismen und Konfliktlösungen aller Art beschäftigt, wurde schnell international bekannt.²⁹⁶

Boals Fundierung der Ansätze deckt sich weitgehend mit der Feldenkrais Methode.²⁹⁷ Diese Methode zielt auf das körperbezogene Arbeiten ab. Die Bewegung wird dabei als Instrument der Erkenntnis verwendet. Durch bewusstes Ausführen der Bewegung, Zerlegung dieser und dem Finden neuer Bewegungen soll ein Bewusstsein für das Tun entstehen. Es geht dabei auch um das Schärfen der

²⁹⁴ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand; Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.108;

²⁹⁵ Vgl.: Fritz, Birgit: Auf den Spuren der revolutionären Theaters von Augusto Boal zur autopoietischen Theaterarbeit ins 21. Jahrhundert. Dissertation, Wien 2013, S.46

²⁹⁶ Vgl.: Odierna, Simone; Letsch, Fritz: Theater macht Politik. Forumtheater nach Augusto Boal; ein Werkstattbuch. AG Spak Bücher, Gauting 2006, 1.Auflage, S.10;

²⁹⁷ Vgl.: Fritz, Birgit: Auf den Spuren der revolutionären Theaters von Augusto Boal zur autopoietischen Theaterarbeit ins 21. Jahrhundert. Dissertation, Wien 2013, S.325-330;

Sinne und somit der Wahrnehmung, darum das menschliche Potenzial auszuschöpfen und die Fähigkeiten des Menschen zu optimieren.²⁹⁸ Moshe Feldenkrais entwickelte somit eine Methode die auf somatische Lerntheorien aufbaut und „[...] auf eine Erweiterung der Nutzung des menschlichen Potentials ausgerichtet ist“.²⁹⁹

Nach der Feldenkrais Methode kann man Dinge erst verändern, wenn man sich über seine Taten und dessen, was man getan hat, bewusst ist. „Sinneswahrnehmung als Mittel zum verstehen der Welt“³⁰⁰ steht dabei im Vordergrund und deckt sich mit den Theoremen Boals und seiner Ästhetik der Unterdrückten“^{301 302}.

Zu Boals Methoden und Aufwärmübungen zählen fünf grundlegende Kategorien:

- Fühlen, was man spürt: Übungen mit Berührungen, Massagen, allgemeine- und Schwerkraftübungen, Integrationsspiele;
- Hören, was man hört: Rhythmus und innere Rhythmen, Atmung, Melodien;
- Dynamisierung der Sinne: Raumgefühl erfassen, Augenschließen, Integrationsspiele;
- Sehen, was man sieht: Formgebende-, Bilder- und Spiegelübungen, Kreation von Rollen, Marionettenspiele, räumliche Übungen bezüglich Macht und Strukturen, Spiele mit Masken und Ritual;
- Die Erinnerung der Sinne: Übungen zur Verbindung von Vorstellungskraft, Erinnern und Gefühl.³⁰³

Diese Übungen sind Teil der emanzipatorischen Körperarbeit Boals, die auf die Bewusstwerdung der Handlung abzielt und den Körper als erstes und wichtigstes Ausdrucksmittel zur Kommunikation erachtet.³⁰⁴

²⁹⁸ Vgl.: Fritz, Birgit: Auf den Spuren de revolutionären Theaters von Augusto Boal zur autopoietischen Theaterarbeit ins 21. Jahrhundert. Dissertation, Wien 2013, S.326-327;

²⁹⁹ Ebda. S.325

³⁰⁰ Ebda. S.330;

³⁰¹ Ebda. S.330;

³⁰² Vgl.: Ebda. S.330-331;

³⁰³ Vgl.: Ebda. S.332-333;

Beispiel aus der Praxis

Das folgende Beispiel entstand in der Forumtheatergruppe der ARGE Forumtheater Österreich unter der Spielleitung von ARGE Vorstand Michael Tonhauser. Tonhauser, selbst Schauspieler und Theaterpädagoge, betreibt mittlerweile drei Gruppen und befasst sich mit dieser Form in praktischer und theoretischer Auseinandersetzung seit dem Jahr 1991. Eine Gruppe agiert dabei mit pädagogischem Hintergrund, eine ist künstlerisch angelegt. Für unser Beispiel beziehen wir uns auf seine vom Staat geförderte Arbeit an der HTL TGM in Wiener Neustadt. Die kurzen Stücke des Repertoires werden vorab in einem Entwicklungsprozess erarbeitet, und dann angewendet. Das vorliegende Beispiel enthält drei prozessorientierte Szenen, die 2007 entwickelt wurden und von der Stadt Wien und dem Institut für Suchtprävention im Rahmen der Suchtpräventionstage an Schulen gefördert werden.³⁰⁵

Aufbau

Zu Beginn der theaterpädagogischen Arbeit werden Improvisationsübungen und Entspannungsübungen zum Auflockern der Schüler durchgeführt. Einführende Übungen dienen auch der Gruppenöffnung und Konfliktschärfung. Die Scham vor der Darstellung soll überwunden und die Freude am Spiel entdeckt werden.³⁰⁶

Das als Beispiel für dieses Konzept ausgewähltes Stück zur Suchtprävention wird von den Mitgliedern der Forumtheatergruppe „Mundwerk“ in den Aktionstagen zur Suchtprävention an Schulen seit vier Jahren gespielt. Die Schüler der HTL TGM³⁰⁷ sind dabei vorerst das Publikum und beobachten den Verlauf der Geschichte. Wie bei allen Forumtheaterstücken oder auch Stücken des „Theater der Unterdrückten“

³⁰⁴ Vgl.: Fritz, Birgit: Auf den Spuren de revolutionären Theaters von Augusto Boal zur autopoietischen Theaterarbeit ins 21. Jahrhundert. Dissertation, Wien 2013, S.333;

³⁰⁵ Michael, Tonhauser: Interview vom 21.02.2014, Minute 20:05-28:50;

³⁰⁶ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.200;

³⁰⁷ Nächste Aufführungen siehe: <http://www.argeforumtheater.at/content/section/10/86/>;

endet die Geschichte für den Protagonisten fatal. Zunächst scheitert der Protagonist als Unterdrückter gegenüber dem Antagonist, der als Unterdrücker auftritt.³⁰⁸

Die Schüler, die den Verlauf beobachtet haben, haben nun die Möglichkeit in den Spielverlauf, welcher wiederholt wird, direkt einzusteigen und diesen zu verändern.³⁰⁹ Es werden, abgesehen von der Ausgangssituation, keine Handlungsweisen vorgegeben. Die Impulse der alternativen Konfliktlösungen kommen in der Regel wie bei diesem Beispiel vom Publikum. Generell agiert der Spielleiter als „Joker“, der auf die Regeln verweist, Reflexionsprozesse anregt, Einstiege ins Spielgeschehen thematisiert und zwischen Bühne und Publikum vermittelt.³¹⁰

Am Schluss werden die theatralen Rollen verlassen und das Erlebte wird diskutiert und aufgearbeitet. Anschließend wird mit der neuen Idee die Ausgangssituation noch einmal gespielt. Gesetzt den Fall, dass es einen ausdrücklichen Wunsch oder eine neue Idee gibt, dann kann ausnahmsweise von diesem Punkt aus weiter gespielt werden. Das Stück dauert zwanzig Minuten und besteht aus drei Szenen. Wiederholt wird jede Szene in der Regel nur einmal. Nach der abschließenden Reflexion wird allen Beteiligten gedankt.

Tonhauser hört auch immer wieder von grundlegenden Veränderungen der Beteiligten, die von der theaterpädagogischen Arbeit profitiert haben. Auch im politischen Bereich erzielte man Ergebnisse. InterAct zum Beispiel erreichte in der Steiermark mit dem Projekt „Neue Armut“, das im Landtag gespielt wurde, politische Änderungen in Bezug auf Regressforderungen, ein politischer Ansatz ganz im Sinne Boals. Zum Bedauern aller an der Armutsgrenze lebenden Steirer wurde diese Regressforderung vor ca. einem Jahr wieder eingeführt, aber allein an der politischen Bewegung lässt sich die Kraft dieses „Theaters der Unterdrückten“ erahnen.³¹¹

³⁰⁸ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.108;

³⁰⁹ Vgl.: Tonhauser, Michael: Forumtheater in Österreich. Gruppen, Projekte, Theaterschaffende und TheaterpädagogInnen. ARGE Forumtheater Österreich, Wien 2004, S.10;

³¹⁰ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.108-109;

³¹¹ Vgl.: Arge Forumtheater Österreich, <http://www.arge-forumtheater.at/content/section/10/86/>, abgerufen 10.04.2014;

Techniken

Zu den Techniken und Formen des Forumtheaters gehören:

- Das Bilder- oder Statuentheater: Der Körper fungiert dabei als Material für das Bild oder die Statue. Diesem können Folge- oder Gegenbilder zur Auflösung dienen.³¹²
- „Polizist im Kopf“ und „Der Regenbogen der Wünsche“ heben Aspekte der jeweiligen inneren Thematik hervor. Intime Seiten werden herausgearbeitet. Was einen hindert, eben die innere Stimme, wird hervorgekehrt. Die Visualisierung von inneren Bildern zum Beispiel zu einer im Raum stehenden Thematik, kann die unterbewusste Rolle durch innere Visualisierung des Bildes verstärken.³¹³ Im Regenbogen der Wünsche ist es möglich seine Träume zu konkretisieren.
- Das unsichtbare Theater: Handlung wird entworfen und in der Öffentlichkeit ausgetragen. Das Theater konfrontiert die öffentliche Umgebung mit dem Konflikt, inkludiert zum Beispiel Passanten, und regt zum Nachdenken an.³¹⁴
- Playbacktheater: man bewegt die Lippen zu dem Gesprochenen eines Anderen und agiert auch danach.
- „Physical acting“ nach Amer und Experimentalthheater nach Steve Wangh bedeuten Gedanken mit Bewegung und Stimmmotiven verbinden und bei jeder Veränderung des Gedanken neu gestalten.³¹⁵
- Freeze, bedeutet in, nach und bei Handlungsimpulsen im Moment zu erstarren, danach wieder bewegen.
- Das legislative Theater: Politische- und Theaterarbeit werden dabei verknüpft.³¹⁶

³¹² Vgl.: Odierna, Simone; Letsch, Fritz: Theater macht Politik. Forumtheater nach Augusto Boal; ein Werkstattbuch. AG Spak Bücher, Gauting 2006, 1.Auflage, S.18;

³¹³ Vgl.: Ebda. S.19;

³¹⁴ Vgl.: Ebda. S.18;

³¹⁵ Vgl.: Tonhauser, Michael: Forumtheater in Österreich. Gruppen, Projekte, Theaterschaffende und TheaterpädagogInnen. ARGE Forumtheater Österreich, Wien 2004, S.10-11;

Zielsetzungen

- Konstruktiver Umgang mit Konflikten: Durch Ausprobieren neuer Verhaltensweisen in Konfliktsituationen können neue Sichtweisen erprobt, erfüllt und erlebt werden. Unterdrückungsmechanismen sollen bewusst gemacht und überwunden werden. Reflexives, tolerantes Denken wird durch Empathie gefördert.³¹⁷
- Wahrnehmung vom Selbst und anderen, von Grenzen, Raum geben und nehmen.
- Theaterpädagogisches Arbeiten im szenischen Spiel als Instrument für:
 - o Empowerment,
 - o persönliche und gesellschaftliche Reflexion,
 - o Veränderungen der Verhaltensmodi im sozialen Bereich.³¹⁸
- Forumtheater auch als Partizipationsmöglichkeit und Möglichkeit für künstlerischen, kreativen Zugang.
- Artikulationsschulung: Verbesserung der kommunikativen Fähigkeiten, aber auch der körperlichen Ausdrucksmöglichkeiten durch verbale und nonverbale Kommunikation und Aufwärm- und Sensibilisierungsübungen.³¹⁹
- Forumtheater als soziale Maßnahme für soziale Kontexte, ihre Gruppen und Dynamiken.³²⁰
- Aufbrechen der Herrschafts- und Unterdrückungsmechanismen allgemein. Förderung der menschlichen, körperlichen Kompetenzen.³²¹

³¹⁶ Odierna, Simone; Letsch, Fritz: Theater macht Politik. Forumtheater nach Augusto Boal; ein Werkstattbuch. AG Spak Bücher, Gauting 2006, 1. Auflage, S.19;

³¹⁷ Vgl.: Ebda. S.23-24;

³¹⁸ Vgl.: Tonhauser, Michael; Forumtheater in Österreich. Gruppen, Projekte, Theaterschaffende und TheaterpädagogInnen. ARGE Forumtheater Österreich, Wien 2004, S.10;

³¹⁹ Vgl.: Fritz, Birgit: Auf den Spuren der revolutionären Theaters von Augusto Boal zur autopoietischen Theaterarbeit ins 21. Jahrhundert. Dissertation, Wien 2013, S.320-340

³²⁰ Vgl.: Ebda. S.10;

³²¹ Vgl.: Ebda. S.46ff;

6.2 Rollenarbeit in der Theaterpädagogik

Rollenarbeit ist in diesem Zusammenhang nicht mit dem Rollenspiel zu verwechseln. Bei der Rollenarbeit handelt es sich in der Norm um die tiefere und eingehendere Auseinandersetzung mit der Komplexität einer darzustellenden Figur. Weintz bezieht sich in seinen Ausführungen auf W. Stankewitz wenn er meint, dass folgende Punkte bei der theaterpädagogischen Rollenarbeit zu beachten sind:

1) Beide Wege der Verkörperung einer Rolle:

- der Weg von Außen nach Innen, also vom rein Körperlichen zum Emotionalen und
- von Innen nach Außen, also von der Emotion zum Ausdruck sollen genutzt werden.

2) Die Aufführung wird dabei am Ende des Prozesses nach Weintz und Stankewitz auch zu einem ausschlaggebenden Punkt der Rollenarbeit. Durch diesen Aspekt wird der Probande angespornt sich intensiv mit dem Ausdruck auseinanderzusetzen um die Rolle dem Publikum verständlich zu machen.³²²

Zu den Unterschieden zwischen professionellem- und Amateurtheater:

Professionelles Spiel:

- Der Akteur ist dem „Dienst an der Rolle“ verpflichtet,
- hat durch die professionelle Ausbildung mehr Routine und Techniken, für Körper und Psyche, um sich mit Identifizierung und Abgrenzung einer Rolle auseinanderzusetzen.
- Handwerk zum Broterwerb, nicht nur pure Lust am Spiel;
- Äußere Impulse von Text und Regie müssen umgesetzt und in das Spiel verwebt werden.

³²² Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.336;

- Mut zu Tabubrüchen und Grenzüberschreitungen, Techniken zur Bewältigung der Erfahrungen;
- Schauspieler braucht Fähigkeit zu Nähe und Distanz zu einer Rolle.³²³

Amateur Spiel:

- Rolle und Thema stehen im „Dienste des Spielers“, es geht um die subjektiven, psychosozialen Erfahrungen und die Freude daran;
- Das Ergebnis muss nicht am Ende des Prozesses aufgeführt werden.
- Keine Subventionen bedeuten keine Vorgaben, keine Zensuren und freiere Textauswahl, aber der
- Stoff muss für Laien zu bewältigen sein. Extreme Rollen werden daher nur selten erprobt.
- Erfordert für einnehmendes Spiel auch Vorbereitung der Techniken von psychischer Darstellung, Körpertechniken und Fertigkeiten des Ausdrucks, denn
- Authentizität ist auch ein Kriterium für das Amateurtheater. Es sollte in ästhetischen und theatralischen Aspekten den Techniken und dem Ausdruck des professionellen Theaterspiels nacheifern, ohne den pädagogischen Hintergrund zu vernachlässigen.³²⁴

Beispiel aus der Praxis

Das hierfür herangezogene Beispiel bezieht sich auf Jürgen Weintz und seine praktisch angewendete theaterpädagogische Rollenarbeit mit künstlerischem

³²³ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.240-248;

³²⁴ Vgl.: Ebda. S.240-247;

Anspruch. Das Thema der Rollendarbeit von 1995 heißt „Streit im Orchester“, aus dem Stück „Das Orchester“, Uraufführung im Jahre 1962, von J. Anouilh.³²⁵

Es ist ein theaterpädagogisches Projekt von Jürgen Weintz am Seminar Off Theater Düsseldorf von 1993 bis 1994 im Rahmen eines fünftägigen Orientierungsseminars, welches eine Aufführung zum Ergebnis hatte. Es wurde eine Schlüsselszene mit fünf Seiten Umfang mit einer Gruppe von Teilnehmern mit wenig oder gar keinen Vorkenntnissen im Bereich der Theaterarbeit und ihren theatralen Techniken erarbeitet.

Die Schlüsselszene besteht aus einer Dreierkonstellation mit zwei Damen und einem Herrn. Diese Szene wurde mit allen Gruppenmitgliedern erarbeitet. Es geht um Orchestermusiker, ihre Eigenarten und Verhältnisse untereinander.³²⁶

Aufbau

- 1) Die Teilnehmer, die wenig bis gar keine Vorkenntnisse im Bereich der Theater Techniken haben, widmeten sich einzeln und von zuhause aus, bevor die körperliche Arbeit an der Rolle begann, der Thematik mental in Form einer Text- und Rollendarbeit. Die Rollenvergabe erfolgte vor Probenbeginn.
- 2) Improvisationsübungen zum spielerischen Annähern an die Rolle. Doch Weintz bemerkt, dass Improvisation zwar die Spiellust weckt und zur Rollenannäherung führt, zur Präzision der Rollendarbeit sind aber die Techniken der „modellierenden Improvisation“ nötig.³²⁷
- 3) Einfühlung und Verkörperung der Thematiken;
- 4) Fixierung des Verwertbaren, Korrigieren, Verwerfen und abermals Festlegen;
- 5) Aufführung des Erarbeiteten;

³²⁵ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollendarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.392-398;

³²⁶ Vgl.: Ebda. S.378-427 und S.418;

³²⁷ Vgl.: Ebda. S.200 und S.399;

- 6) Reflexion des Prozesses.³²⁸

Techniken

- 1) Textanalyse im Vorfeld; jeder Einzelne widmet sich zuhause den Eckpfeilern der Thematik:
 - a) Wann spielt das Stück? Damit ist der zeitliche Kontext und die sozialen Rahmenbedingungen gemeint.
 - b) Wie sieht die Intention des Autors bezüglich des Stücks aus?
 - c) Warum möchte ich daran arbeiten? Wie sind meine persönlichen Assoziationen dazu?
 - d) Was geschah in dieser Geschichte zuvor? Was passiert danach?
 - e) Wie verstehe ich das Stück?³²⁹

2) Rollenanalyse:

Nach den typischen „W - Fragen“ Stanislawskis: „Wer“, „Wann“, „Was“, „Warum“?³³⁰

Des Weiteren nach Weintz:

- a) Was hab ich mit der Figur gemeinsam, was trennt mich von ihr?
- b) Welche Punkte machen meine Figur, beziehungsweise die anderen Bühnenfiguren aus?
- c) Zuneigung und Abneigung für Aspekte der Rollenfigur?
- d) Was ist die Situation oder Disposition der Figur in der Gesellschaft?
- e) Was widerfuhr ihr in der Vergangenheit oder was wird ihr passieren?

³²⁸ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.384-427;

³²⁹ Vgl.: Ebda. S.392;

³³⁰ Vgl.: Grassi, Ernesto; Stanislawski, Konstantin S.: Theater, Regie und Schauspieler. Rowohlts deutsche Enzyklopädie, 1.Auflage, München 1958;

f) Herausarbeiten der Gefühls- und Beziehungsebene der Figur.³³¹

3) Darstellungstechniken:³³²

Einfühlung durch Erleben und Verkörpern:

- a) Erleben: Aktivierung eigener Emotionen, von Innen nach Außen entsteht der Ausdruck; zuerst Entspannungsübungen, dann Imagination zur Rolle;
- b) Verkörpern: der Weg von Außen nach Innen. Durch Spiel mit Masken wird Körperausdruck ohne Mimik und Gestik geschult. Es folgt das Spiel ohne Maske zur differenzierten Ausdrucksmöglichkeit mit Gestik und dann weiters auch mit der Stimme. Hinzu kommt das Spiel mit entgegengesetzten Emotionen.

Sensorisches und emotionales Gedächtnis führen zu den Affekten, die man versucht zu erfassen und die man darstellen und präzisieren will.

Mit der Technik der neutralisierenden Maske wird Kontrastierung durch verschiedene gegensätzliche Emotionen, nachdem sie überzeichnet wurden, wieder neutralisiert.³³³

Einfühlung durch Erleben, Erfühlen; Improvisationsspiele zur Annäherung an die Rolle, Biografie-Spiele; Spiele mit „Neutraler Maske“ und emotionales, sensorisches Gedächtnis.³³⁴

Zielsetzungen

Förderung der sozialen Kompetenzen durch:

- Rollendistanz: durch die erarbeitete Rolle und ihre Biographie, welche viele auch widersprechende Teilrollen und Charakterfacetten beinhaltet.

³³¹ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.393;

³³² Vgl.: Ebda. S.409 und S.399;

³³³ Vgl.: Ebda. S.415;

³³⁴ Vgl.: Ebda. S.399-412;

- Empathie: mit den Methoden Einfühlen und Verkörpern können Klischees überwunden werden, differenzierte Standpunkte eingenommen und erprobt werden.
- Ambiguitätstoleranz: Stärkung der Persönlichkeit und eigener Meinung durch offene Improvisationen. Der Umgang mit ungewohnten, andersartigen und nicht eindeutigen Situationen und Rollenauffassungen wird trainiert.³³⁵
- Ästhetische- und psychosoziale Erfahrung: Erfahrungen im Bereich des Selbstbildes, der Wirkung der eigenen Gesten und Haltungen. Erkenntnis über die Fragen: „Wie sehe ich mich?“ und „Wie sehen die Anderen mich?“. Erfahrung, dass durch Rollendistanz und Empathie die Flexibilität, Sensibilität und das Selbstbewusstsein gestärkt werden. Somit wird das Individuum auch für Situationen im Alltag gestärkt und geschult.³³⁶
- Körperliche, leibseelische und ästhetische Erfahrung: durch Rollenarbeit in professionellem Rahmen werden ästhetische Aspekte der Rollenarbeit gefördert.
- Sozial und Gruppenbezug: Verständnis für Andersartigkeit; verschiedene Sichtweisen werden erprobt und gelebt. Durch Einfühlen in Rollen entsteht Toleranz gegenüber anderen Subjekten und Gruppen.³³⁷

Die ästhetische Erfahrung theatralen Agierens an sich und die damit verbundene ästhetische Bildung räumt der Theaterpädagogik mit ihrer Rollenarbeit, und den damit verbundenen körperlichen und sozialen Fertigkeiten, einen gesonderten Stellenwert ein. Mit der ästhetischen Erfahrung einhergehend stellen sich die sinnliche Erkenntnis, die Sinnesfreude sowie die Sinnkonstitution ein.³³⁸

³³⁵ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.336;

³³⁶ Vgl.: Ebda. S.422-427;

³³⁷ Vgl.: Ebda. S.424-427;

³³⁸ Vgl.: Ebda. S.111;

6.3 Psychodrama

Als Begründer des Psychodramas ist der Wiener Arzt Jakob Levi Moreno zu nennen. Anfang des 20. Jahrhunderts entstand durch sein Konzept eine weltweite psychotherapeutische Bewegung. Waren es am Anfang vor allem Auszubildende, welche die psychodramatische Erfahrung nutzten, so konnte man ab 1975 die Ausbreitung der Einsatzgebiete auf Schulen, Beratungsstellen und in Kliniken beobachten.³³⁹

„Drama“ leitet sich aus dem Griechischen ab und steht für „Handlung“. Psychodrama bedeutet demnach „Inneres Drama“.³⁴⁰

Das klassische Psychodrama gliedert sich in drei Bereiche, dem so genannten „triadischen System“. Es besteht aus:

- a) Soziometrie
- b) Gruppenpsychotherapie
- c) Psychodrama³⁴¹

Zu den Grundfesten dieser Therapieform zählen Methoden der Rollentheorie. Für Moreno ist eine Rolle eine Ansammlung von Verhaltensweisen, die durch ein Individuum zu einem Ganzen organisiert werden. Daraus entwickelte sich eine auf Rollentheorie basierende Entwicklungspsychologie, die besagt, dass das Individuum in seinem Lebensverlauf viele verschiedene Rollen übernehmen kann und übernimmt, aber darüber hinaus auch darauf angewiesen ist, dass andere Menschen in seinem Umfeld Rollen für ihn übernehmen.³⁴² In der Praxis des Psychodramas wird dieser Punkt ersichtlich, mehr dazu im später folgenden Praxisbeispiel.

Im Zusammenhang mit Morenos Theorie ist auch Sigmund Freud zu nennen. Trotz der Anlehnung an seine psychoanalytischen Theoreme grenzt sich Moreno

³³⁹ Vgl.: Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981, Reihe „Leben lernen“ Nr.: 51, S.9-10;

³⁴⁰ Vgl.: Soppa, Peter: Psychodrama. Leitfaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften / GWV Fachverlag, Wiesbaden 2009, 3. Auflage;

³⁴¹ Vgl.: Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981, Reihe „Leben lernen“ Nr.: 51, S.11-12;

³⁴² Vgl.: Ebda. S.12;

entscheidend ab. Sein Psychodrama sei als Gegensatz und Protest zu den Methoden Freuds zu sehen. Moreno war der Meinung, dass er mit seiner Methode über Freuds Theorie hinausreiche.³⁴³

Dafür sah er drei weiterführende Entwicklungen als entscheidend an:

- 1) Vom Einzelnen zur Gruppe: die Therapie verlagert sich von der Couch zur Bühne.
- 2) Vom Reden zum Handeln: von der Gesprächstherapie, vom bloßen Bewusstmachen und Sein zur „Handlungskatharsis“.
- 3) Entwicklung vom „bloßen“ analysieren zu der „Begegnung und Produktion“, Programmierungen durch Neuerleben umschreiben.³⁴⁴

Für Moreno gilt ein Individuum als „gesund“, wenn es fähig ist in seiner sozialen Umwelt spontan, kreativ und angemessen zu handeln. Diese sozialen Kompetenzen werden in seinem Verfahren geschult, wobei auch ein besonderes Augenmerk auf den sprachlichen Aspekt gelegt wird. Sprache als Technik und Versinnbildlichung. Sie wird als Aktionsform, nicht als reine Therapieform wie oben in der Aufzählung als weitere Entwicklung angeführt, verwendet.

Psychodrama ist Tiefenpsychologie in der Gruppe und beinhaltet folgende Ziele:

- Begegnungen zwischen „Ich und Du“ in der Gruppe.³⁴⁵
- Die Situation oder der Konflikt soll dargestellt werden, nicht erzählt. „Die „Wahrheit der Seele soll durch Handeln ergründet werden.“³⁴⁶
- Über reales Empfinden und Erleben soll Vergangenes, Zukünftiges und Gegenwärtiges in der Gegenwart gespielt und erfahren werden.
- Durch „acting out“, also der Handlungskatharsis, werden tiefere unbewusste Bereiche angesprochen, die dem verbalen Erinnern meist verschlossen bleiben.

³⁴³ Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981, Reihe „Leben lernen“ Nr.: 51, S.10;

³⁴⁴ Vgl.: Ebda. S.11;

³⁴⁵ Vgl.: Ebda. S.14;

³⁴⁶ Ebda. S.14;

- Wenn eine Situation wirklich ein zweites Mal durchlebt wird, kann das „die Erlösung vom ersten Mal“ und im besten Fall die Veränderung der Vergangenheit durch neue Sichtweisen bedeuten.³⁴⁷

Nach Moreno teilen sich die Techniken des Psychodramas in zwei Bereiche auf:

Erstens die Handlungsweisen, deren Zahl unbeschränkt ist. Moreno sieht die Handlungsweisen als unendliche Möglichkeit an, sieht aber von einem Handlungskatalog ab, da sie auf das individuelle Problem subjektiv bezogen und gehandhabt werden sollten.³⁴⁸

Zweitens die notwendigen „psychodramatischen Instrumente“, welche grundlegend auf fünf beschränkt sind:³⁴⁹

Instrumente des Psychodramas

- Die Bühne: Ein eingeräumter Platz im Raum, der als Spielfläche dient und abstrakte Erscheinungen wie Götter, Gefühle, Ideen, andere Menschen und vieles mehr beinhalten kann.
- Der Protagonist: Hauptakteur und „Autor“ der Szene. Sein Thema bietet den Rahmen, sein Problem bildet den Plot.
- Der Spielleiter: Psychodramadirektor und Regisseur, der den Protagonisten unterstützt und das Spiel geschickt an Punkten, die ihm der Protagonist suggeriert, lenkt.
- Die „therapeutischen Mitspieler“: Wirken beim Prozess als Beobachter einerseits und gegebenenfalls als Mitspieler, also als symbolhafter Ersatz für die tatsächlichen Personen des sozialen Umfelds des Protagonisten. Sie werden auch als Antagonisten bezeichnet.
- Das Publikum besteht aus den restlichen Gruppenmitgliedern und kann als Pool für Protagonisten und Antagonisten gesehen werden. Die Ausnahme

³⁴⁷ Vgl.: Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981, Reihe „Leben lernen“ Nr.: 51, S.20;

³⁴⁸ Vgl.: Ebda. S.20;

³⁴⁹ Vgl.: Ebda. S.15-16;

bilden hier Patientengruppen, wie zum Beispiel bei unserem genannten Problem der Suchtkrankheit. In diesem Falle müssen Psychodramaassistenten bei der Darstellung zu Hilfe genommen werden, denn ein Patient könnte sich von seinem eigenen Krankheitsbild eventuell nicht lösen um die gestellte Aufgabe der Rolle angemessen darstellen zu können.³⁵⁰

Beispiel aus der Praxis

Veranschaulicht wird diese Methode anhand eines praktischen Beispiels des Psychodramas aus dem Jahr 1989 am Institut für Psychotherapie im PIB Zentrum Duisburg.

Eine vollständige Aufnahme der Sitzung, ohne die mögliche Störung einer Person die aus untersuchenden Gründen der Sitzung beiwohnt, ist in voller Länge auf YouTube zu sehen und dient daher vortrefflich als Praxisbeispiel. Dabei handelt es sich um eine Frau, die einen unbewältigten Konflikt aus ihrer Kindheit, sie musste immer auf ihren jüngeren Bruder aufpassen, aufarbeitete. In einer anschließenden Szene, in der eine Situation, in der sich jener Konflikt eine Woche vor der Sitzung mit einem Bekannten zeigte, durchgespielt wurde, konnte sie diesen Konflikt mit alternativ erarbeiteten Handlungsmöglichkeiten neu erleben und bewältigen.³⁵¹

Aufbau des Psychodramas

Der Ablauf einer psychodramatischen Sitzung gliedert sich in drei Teile:³⁵²

1) Die Aufwärmphase:

Sie besteht aus Aufwärmübungen und Improvisationsübungen oder Initialübungen und haben den Sinn, dass sich die Gruppe besser kennen lernt

³⁵⁰ Vgl.: Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981, Reihe „Leben lernen“ Nr.: 51, S.15-16;

³⁵¹ YouTube-Kanal PIB Zentrum Duisburg: Psychodrama: "Es ist kein Sekt mehr da"1/5. Psychotherapie einer Beziehungsstörung mit Humanistischem Psychodrama, 2011; http://www.youtube.com/watch?v=cFBO2_pbNPY (weitere Teile siehe 7.2 Internetquellen),

³⁵² Vgl.: Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981, Reihe „Leben lernen“ Nr.: 51, S.17;

und dem psychotherapeutischen Spiel öffnet. Diese Übungen können zum Beispiel Märchenspiele oder der Aufbau eines „Denkmals“ sein. Erste Gruppendynamiken werden hier sichtbar und jedes Gruppenmitglied findet zu seinem Thema. Dieses wird von jedem in einem anschließenden Gespräch der Gruppe präsentiert. Nun hat jedes Mitglied die Möglichkeit mit seiner Stimme ein für ihn interessantes Thema auszuwählen. Wer dann am meisten Stimmen erhält, wird als Protagonist vorgeschlagen und kann sich dafür oder dagegen entscheiden sein Thema in der Gruppe zu erspielen.

2) Die Aktions- oder Handlungsphase:

In dieser Phase werden die Mitspieler ausgesucht und es beginnt das personenbezogene, subjektiv orientierte Spiel des Protagonisten. In diesem Abschnitt erfolgt auch die Handlungskatharsis. Es können bis zu fünf Szenen dafür nötig sein. Der Protagonist erlebt durch die nachgespielten Situationen Konflikte erneut. Meistens wird anhand der vom Protagonisten preisgegebenen Informationen der Ursprung der zu bearbeitenden Störung in der Vergangenheit geortet und wenn nötig, als gesonderte Situation vom Spielleiter intendiert, ausgespielt und bearbeitet. Wenn „der Knoten“ gelöst wurde, wird der Vorgang anschließend in der anfänglich vom Protagonisten vorgegebenen Situation eingebettet, beziehungsweise diese durch neue Handlungs- und Sichtweisen verändert, neu und anders erlebt. Hier kommt es auch zu der bereits besprochenen „Änderung der Vergangenheit“ durch Neuerleben in der Gegenwart.

3) Die Reflexions- oder Abschlussphase:

Dieser letzte Abschnitt teilt sich wiederum in drei Bereiche:

- a) Sharing: Dabei erzählen die Gruppenmitglieder dem Protagonisten was und wie sie was erlebt haben. Der Protagonist wird dabei unterstützt und findet auch „Gleichgesinnte“, die gleiches oder ähnliches erlebt haben und mitfühlen können.
- b) Das Feedback: Hier kommen die Mitspieler zu Wort und teilen dem Protagonisten Identifikationen, Gefühlsbezug sich selbst, der Situation und ihrer Sicht auf den Protagonisten mit. Auch hier wird der

Protagonist durch Empathie, Gleich erlebtes, Identifikation oder auch neue Sichtweisen gestützt.

- c) Die Prozessanalyse: Alle Gruppenmitglieder analysieren den Spielablauf mit dem Spielleiter und besprechen, was sich ereignet oder auch nicht ereignet hat.³⁵³

Zielsetzungen

Durch die Zielsetzungen und Techniken des Psychodramas Morenos wird der Nutzen für die Identitätsbildung auf der einen Seite, sowie für den Ausgleich der Defizite durch die Mediatisierung auf der anderen Seite sichtbar:

- Die Schulung der körperlichen sowie verbalen Ausdrucksmöglichkeiten durch das aktive, erlebte Spiel.
- Die Erfassung der eigenen Strukturen und Verhaltensmuster, sowie die Reflexion der gruppenspezifischen Zusammenhänge und der eigenen Position in diesen Strukturen.
- Das Erleben und Erfühlen neuer Möglichkeiten zur Bewältigung von Konfliktsituationen, die weit über den Erfahrungswert einer Gesprächstherapie liegen.
- Die Förderung der Kreativität, Spontaneität und Phantasie eines Menschen in Zusammenhang mit einem konstruktiven und positiven Umgang mit seinem sozialen Umfeld.
- Die Katharsis wird als weiterer wichtiger und dem Psychodrama innewohnender Bestandteil erwähnt. Sie ist das Resultat der erfolgreich bewältigten Konfliktszenen in Form von Wiedererleben, neu Erfühlen und schließlich anders Bewältigen der Situation.³⁵⁴

³⁵³ Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981, Reihe „Leben lernen“ Nr.: 51, S.17;

³⁵⁴ Vgl.: Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981 Nr.: 51 Reihe „Leben lernen“, S.14;

Beim Psychodrama tritt die Ästhetikdebatte im Sinne des Kunstbezugs in den Hintergrund. Vorrangig bei dieser Methode bleibt der therapeutische Aspekt. Trotzdem beinhalten auch die theatralen Vorgänge körperliches Erleben, Rollendarstellen (insbesondere beim Antagonist sowie den Mitspielern), sowie die Schärfung der Wahrnehmung im Sinne der Aisthesis aller Teilnehmer.

Das pädagogische Rollenspiel lässt sich in drei Bereiche unterteilen:

- a) das Protagonistenspiel,
- b) das Gruppenspiel und
- c) das literarische Rollenspiel,³⁵⁵

Auch wenn die Ästhetik hier im Hintergrund zu agieren scheint, gewinnt sie bei genauer Betrachtung im literarischen Rollenspiel wieder an Raum. Dieses lässt sich in ein konstruierendes und ein rekonstruierendes Rollenspiel teilen, das wiederum als Stegreifspiel mit literarischen Impulsen gesehen werden kann.³⁵⁶

6.4 Mehrwert der theaterpädagogischen Konzepte

„Allen Theorien gemeinsam ist [...] das Verständnis von Improvisation als Lernprozess, der kreatives Potenzial freisetzt, den Blick erweitert und von internalisierter Routine befreit.“³⁵⁷

Als Mehrwert kann des Weiteren auch das allen Modellen vorangehende, vorbereitende Aufwärmtraining gesehen werden. Es trainiert Stimme, Körper und Geist und regt Gruppenoffenheit, kreatives, spontanes Denken und Agieren an. Hierzu sei auf Spitzer mit seiner These, dass Improvisation auch erlernbar und durch

³⁵⁵ Vgl.: Koch, Gerd; Marianne Streisand: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003, S.257ff.;

³⁵⁶ Vgl.: Ebda. S.257;

³⁵⁷ Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981, Reihe „Leben lernen“ Nr.: 51, S.16;

Routinierung zu verbessern sei, verwiesen.³⁵⁸ Kreativität wird gefördert durch die Spontanität der Improvisation.³⁵⁹

Vorteile des geschützten Raumes

Zudem ist allen Formen gemein, dass die Akteure in einem „geschützten Kunstraum“ der Bühne agieren und sich dort in neuen Erfahrungen ausleben können. Dieses Ausleben bezieht sich auf die psychosoziale Innenwelt, die dem rationalen, sprachlichen „Zugang“ meist verwehrt bleibt. In diesem Kunstraum kann das sensorische und emotionale Gedächtnis einen differenzierten Zugang zum Innenleben bieten. Wahrnehmung kann in diesem „erweiterten Schonraum“ gestärkt, und die eigene Position im Sinne der Identität kann durch Abgrenzung von und Identifikation mit anderen Rollen gestärkt werden.³⁶⁰

Verbesserung der Kommunikation und Selbstreflexion

Durch das Verkörpern einer Rolle wird nicht nur der reflexive Prozess gefördert, auch die verbalen und nonverbalen Kommunikationsmittel werden spielerisch optimiert. Es kommt zu einer Förderung der sprachlichen Kompetenzen, zu einem mit sozialem Lernen verbundenen Hirntraining und zu einer Vertiefung der Verarbeitung durch Emotion.³⁶¹

Körperbewusstsein und Fitness

Durch die gezielte und bewusste Bewegung und die Atemtechniken, die mit dem Theaterspiel und seinen Aufwärmübungen einhergehen, wird die körperliche Gesundheit des Bewegungsapparates gefördert. Verbessertes Körperbewusstsein

³⁵⁸ Vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.30;

³⁵⁹ Vgl.: Ebda, S.19-31;

³⁶⁰ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.181-182;

³⁶¹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.91-107;

entsteht durch die Arbeit am Körper, das Training der Körpersprache und die Fitness durch die Rollenarbeit und das spielerische Agieren.

Stärkung sozialer Kompetenzen

Durch die theaterpädagogische Arbeit in der Gruppe werden Gruppendynamiken sichtbar. Die Beziehung des Individuums zur Gruppe und der Gruppe an sich sind in allen Formen zentral oder subjektiv Thema der Reflexion und bieten so Chance zur Wahrnehmung und Veränderung bestehender Konflikte.³⁶²

Versierteres Sozialverhalten entsteht durch Festigung der Identität, und größere Objektivität durch ein Erproben von Handlungsspielräumen. Reaktionen und Aktionen können erkannt, erprobt oder reflektiert werden. Reflexivität wird als fixer Bestandteil der Persönlichkeit integriert, man trainiert dabei auch einen toleranteren Umgang mit dem sozialen Umfeld.³⁶³

Frustrationstoleranz

Bewältigung psychosozialer Krisen durch psychosoziale Erfahrung und dadurch emotionale Reife; Erfassen von Sozialverhalten, Auflösen und Erfassen gruppendynamischer Prozesse sowie Stärkung der eigenen Persönlichkeit und Identität durch Selbstbewusstsein.³⁶⁴

Bildungskompetenzen

Neue Bildungs- und Erfahrungsmöglichkeiten durch „Spiel mit Fiktionen und Möglichkeiten“ auf „inszenatorischer, performativer und semiotischer Ebene“. Durch Theater kann eine Erfahrung auf der Metaebene des Bildungsprozesses selbst

³⁶² Vgl.: Ebda. S.254-255;

³⁶³ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.24;

³⁶⁴ Vgl.: Schneider, Wolfgang: Theater und Schule. Ein Handbuch zur kulturellen Bildung. Transkript Verlag, Bielefeld 2009, S.159;

gegeben sein, in der man Bildung als Bildung wahrnimmt und dadurch die Wechselwirkung von Ich und der Welt und der Gestaltungsmöglichkeit dieser.³⁶⁵

Ästhetische- und asthetische Bildung

Förderung und Schärfung der Sinneswahrnehmung, der Bewusstseinssebene der Gegenwart und Umwelt. Theatrale Methoden, insbesondere Rollenarbeit an sich, erfordern die ästhetische Auseinandersetzung mit der Rolle und dem darzustellendem Kontext. Auch im Sinne der aisthesis, also der Wahrnehmungserziehung, kann der Eigenwert des Mediums Theater bestimmt werden: „Ästhetisch ist alles, was über Versagungen der realen Welt hinausweist, die Sinne affiziert, Empfindungen weckt, in eine spezifische, ungewohnte Form gebracht wird und das Bewußtsein prägt, indem gewohnte Sicht-, Denk- und Handlungsweisen aufgebrochen werden.“³⁶⁶

In diesem Kontext sind alle vorgestellten Konzepte der ästhetischen Erfahrung zugänglich und können diesen Aspekt als zusätzlichen Erfahrungswert über rein soziale und körperliche Ansprüche hinaus postulieren.

Ästhetischer Raum

Ist Fiktion und Wirklichkeit gleichzeitig. Ein Raum in einem Raum, der durch die Akzeptanz der Existenz an sich entsteht, von Agierenden oder Zusehenden in ihrer Vorstellungskraft gebildet wird, ein Raum also der als ästhetischer Raum wahrgenommen wird. Dieser ästhetische Raum kann immer und überall entstehen wo Menschen Handeln beziehungsweise ästhetisch Handeln.³⁶⁷

Dieser Raum, oder auch die Bühne, wird in der vorliegenden Arbeit als Pendant zu der virtuellen Realität gesehen. Ein Ort für ungehemmte Kreativität, der Ähnlichkeiten

³⁶⁵ Vgl.: Schneider, Wolfgang: Theater und Schule. Ein Handbuch zur kulturellen Bildung. Transkript Verlag, Bielefeld 2009, S.58;

³⁶⁶ Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.111-112;

³⁶⁷ Vgl.: Fritz, Birgit: Auf den Spuren de revolutionären Theaters von Augusto Boal zur autopoietischen Theaterarbeit ins 21. Jahrhundert. Dissertation, Wien 2013, S.335-336;

mit dem Traumland aufweist, wo aber die Träume konkret gemacht und erbeziehungsweise gelebt werden können.³⁶⁸

7 Conclusio

Um Mediatisierungstendenzen als Kulturschocks unserer Gesellschaft ersichtlich zu machen, müssen sie im historischen Zusammenhang gesehen werden.³⁶⁹ Als Kulturschocks werden in der vorliegenden Arbeit tief einschneidende Veränderungen genannt, die massive Auswirkungen auf das soziale Leben und somit unsere Kommunikation haben. Da Mediatisierung und Technisierung von Anfang an als Teil unserer Gesellschaft gesehen werden können, wurden im Rahmen dieser Arbeit die aktuellen und neuen Tendenzen der Digitalisierungskultur gesondert betrachtet und bilden den Rahmen der zu untersuchenden Fragestellung. Ändert sich Kommunikation und ihre technische Infrastruktur oder Voraussetzungen, so hat das unweigerlich Auswirkungen auf unsere Gesellschaft.

In der Arbeit wurde im kurzen Überblick auf die grundlegenden Veränderungen durch die Einführung und den Gebrauch von Medien eingegangen. Die Veränderungen ziehen sich durch alle Bereiche des menschlichen Daseins. Sie verändern unsere Lebensbedingungen und werden wiederum durch diese beeinflusst. Der so genannte Schock ergibt sich nicht zuletzt aus der steigenden Geschwindigkeit der Umbrüche der gezeigten Phasen. Als Konsequenzen der Umbrüche im Bereich der Kommunikation ändert sich nicht nur die Art der Kommunikation, sondern auch ihre Funktion.

³⁶⁸ Vgl.: Fritz, Birgit: Auf den Spuren de revolutionären Theaters von Augusto Boal zur autopoietischen Theaterarbeit ins 21. Jahrhundert. Dissertation, Wien 2013, S.335-336;

³⁶⁹ Vgl.: Michael, Giesecke: Der Verlust der zentralen Perspektive und die Renaissance der Multimedialität. In: Kemp, W.; Mattenklott, G.; Wagner, M.; Warnke, M.: Vorträge aus dem Warburg-Haus. Band 2, Akademie-Verlag, Berlin 1998; S.98;

Diese wird, wie in der aktuellen Phase ersichtlich, funktionalisiert und auch im ökonomischen Sinne instrumentalisiert. Das herkömmliche Sender - Empfänger System wird durch eine „reziproke Kommunikation“³⁷⁰ auf globaler Ebene ersetzt.

Dass elektronische und digitale Medien ein fixer Bestandteil unseres Lebens und Handelns sind, ist uns bewusst. Wie sehr sie jedoch auch schon unser Denken beeinflussen und sich als Verlängerung der menschlichen Extremitäten oder auch Erweiterung des Denkkapparates unseres Gehirns etablieren (z.B. die Speichermöglichkeiten des Computers und des Internet), befindet sich noch im Entwicklungsprozess und kann daher auch nicht vollständig untersucht werden. Folgeerscheinungen und negative Entwicklungen werden erst in der Zukunft in vollem Maße überblickbar sein.

Fakt ist aber, dass sich schon jetzt negative Entwicklungstendenzen im menschlichen Gehirn abzeichnen, die auf die Mediatisierung der Gesellschaft zurückzuführen sind.³⁷¹ Auch unser soziales Verhalten ändert sich durch die Überflutung mit Reizen und Möglichkeiten. Der Mensch wird „gläsern“ und zahlt dafür einen hohen Preis. Konzerne sind die echten Gewinner dieser Tendenz, denn sie evozieren Plattformen unter dem Deckmantel der sozialen Vernetzung, um Daten von den ahnungslosen Usern zu saugen und damit Geld zu machen. Wenn wir den bedenklichen Entwicklungen, welche mittlerweile nicht nur die Geschäftswelt, das öffentliche Leben, sondern auch unsere privaten Bereiche betreffen, nicht Einhalt gebieten, werden wir künftig heranwachsende Generationen in eine Welt führen, in welcher wir nicht leben wollen.

In der vorliegenden Diplomarbeit wurden aktuelle negative Mediatisierungstendenzen durch die Digitalisierung und Technisierung unserer Gesellschaft erfasst und aufgezeigt. Die daraus entstehenden Defizite bezüglich der körperlichen und geistigen Fähigkeiten bieten Anlass dazu einen adäquaten Ausgleich zu suchen. Körperliches Erfahren und Erleben, sowie Kreativität und

³⁷⁰ Vgl.: Michael, Giesecke: Der Verlust der zentralen Perspektive und die Renaissance der Multimedialität. In: Kemp, W.; Mattenklott, G.; Wagner, M.; Warnke, M.: Vorträge aus dem Warburg-Haus. Band 2, Akademie-Verlag, Berlin 1998; S.98-100;

³⁷¹ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, und vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013;

Spontanität sind Aspekte, die im modernen Denken des digitalen Zeitalters Fremdwörter geworden sind, aber zu den Schlagwörtern der Theaterpädagogik zählen.

Zu den problematischen Aspekten der Mediatisierungstendenzen gehören:

- 1) Sprachdefizite durch Digitalisierung der Kommunikation und Regression der Hirnleistung;
- 2) Direkte Kommunikation wird durch maschinelle Interaktion ohne Notwendigkeit der körperlichen Präsenz ersetzt;
- 3) Mit der technischen Bequemlichkeit einhergehende Verkümmern der Fähigkeit zu Kreativität und der geistigen Fähigkeiten und körperlichen Fertigkeiten;
- 4) Konzentrationsdefizite, Aufmerksamkeitsstörungen durch ständiges mediales Multitasking;³⁷²
- 5) Defizite im sozialen Umgang in der realen Umwelt durch Digitalisierung der Freundschaft; Vereinsamung und Rückzug in den Cyberspace;³⁷³
- 6) Oberflächlichkeit durch Informationsflut und Wahrnehmungsabstumpfung;³⁷⁴
- 7) Negative Tendenzen bei den Schulleistungen Jugendlicher durch den Mediengebrauch;³⁷⁵
- 8) Steigerung der Zahlen von Internetsuchtkranken. Zunehmende Flucht in die virtuelle Realität statt konstruktivem Problemlösen;

³⁷² Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, und vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013;

³⁷³ Vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.91-110;

³⁷⁴ Vgl.: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, und vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013;

³⁷⁵ Vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.190-197;

- 9) Schwinden des öffentlichen Begegnungsraumes, Verlagerung der Freizeit in den virtuellen Raum. Reale Erfahrungen werden durch digitale ersetzt.

Was also dagegen tun?

Einerseits eine Sensibilisierung für Marketingstrategien sowie die Förderung von Medienkompetenzen im Bereich der Quellenforschung. Auf der anderen Seite ist eine Rückbesinnung auf grundlegende Werte wichtig, Orientierungshilfen für Jugendliche in einer von Angeboten überfluteten Welt. Zudem die Förderung der Persönlichkeit und Individualität.

Wie sollte man dieses Ziel schnellstmöglich erreichen?

Durch eine schulbegleitende Maßnahme, die Theaterpädagogik als Fach anbietet, indem Schwächen und Problemstellungen in einem geschützten Umfeld, unter geschulter theaterpädagogischer Leitung, aufgearbeitet werden.

Wo liegen die Vorteile von schulbegleitenden theaterpädagogischen Maßnahmen?

Theater als Kunstform kann alle Formen von kreativer Betätigung, wie Medien, Tanz, Musik, Sport, Video und mehr beinhalten, vereinen und sich damit spielerisch auseinandersetzen. Aufgrund der Vielfalt an unterschiedlichen Anforderungen werden verschiedene Fähigkeiten gleichsam erworben.³⁷⁶

Die theaterpädagogische Arbeit an einer Rolle, also die physiologische Programmierung durch „Theatralität“, kann hier aber auch schon im Vorfeld Störungen kompensieren, Spannungen ab- und Selbstvertrauen aufbauen. Durch eine, zum Beispiel den Schulverlauf, begleitende Animation des Geistes und der Sensibilisierung des Körpers können Kinder, aber auch Erwachsene, eingelernte Verhaltensweisen aufbrechen, Situationen durch Rollentausch und Rollenspiel (auch durch Psychodrama, Improvisation und anderer theaterpädagogischer Arbeit) beurteilen, erproben und zu anderen Sichtweisen gelangen.³⁷⁷ Akzeptanz kann auch in einer simulierten Situation erfahren und bewusst gelebt werden. Simulation wird in

³⁷⁶ Vgl.: Schneider, Wolfgang: Theater und Schule. Ein Handbuch zur kulturellen Bildung. Transkript Verlag, Bielefeld 2009, S.58f;

³⁷⁷ Vgl.: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.254-255;

diesem Kontext nicht in einem technischen Zusammenhang, sondern in Bezug auf die Fähigkeit der menschlichen Vorstellungskraft zur Imagination verwendet.³⁷⁸

Wenn man von einer künstlerisch ausgebildeten Leitung der theaterpädagogischen Arbeit, im Sinne von Kenntnissen der „physischen Handlung“ Konstantin Sergejewitsch Stanislawskis³⁷⁹ ausgeht, welche die dem Theater eigenen Methoden und Techniken beim Akteur fördern und vermitteln, ist die Theaterpädagogik mit Ihrer Ambiguität, mit der psychosozialen Erfahrung, mit der ästhetischen Bildung und dem assoziativen Lernprozess als ein Konzept, das den Problemstellungen einer zunehmend mediatisierten Gesellschaft entgegenwirkt, einsetzbar. Der zusätzliche Bonus dieser theatralen pädagogischen Praxis ergibt sich aus der ästhetischen Erfahrung, die jeglicher theatralen Handlungsform innewohnt.³⁸⁰

Lernprozesse bieten in Kombination mit theaterpädagogischen Konzepten nicht zuletzt wegen der mehrfachen Assoziationen durch motorisches Handeln sowie gedankliche Verknüpfungen einen größeren Lernerfolg, als er mit rein literarischen Vorgaben zu erreichen ist.³⁸¹

Weitere Chancen der Theaterpädagogik liegen im assoziativen Lernen, wie es auch „schnell Lern“-Weltmeister beim „Schnelllernen“ zeigen. Der Mensch lernt verstärkt durch Emotionen. Da in diesem Sinne ein spielerisches Lernen erreicht wird, prägen sich die Ereignisse und das zu Erlernende aufgrund von „emotionaler Prägung“ tiefer und nachhaltiger in das Gedächtnis ein.³⁸²

Die Chancen der Theaterpädagogik:

- 1) Ambiguität der psychosozialen Erfahrung durch Empathie und Abgrenzung in der Rollenarbeit; Erfahren und Lernen durch Erfühlen und Erleben.

³⁷⁸ Achterberg, Jeanne: Die heilende Kraft der Imagination. Heilung durch Gedankenkraft. Grundlagen und Methoden einer neuen Medizin. Scherz, Bern, München, Wien 1987, S.;

³⁷⁹ Vgl.: Grassi, Ernesto; Stanislawskij, Konstantin S.: Theater, Regie und Schauspieler. Rowohlt's deutsche Enzyklopädie, München 1958, 1.Auflage, S.120-124;

³⁸⁰ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S. 108-111 und S.113;

³⁸¹ Vgl.: S.335-342;

³⁸² Vgl.: YouTube-Kanal der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Stuttgart: Vortrag „Digitale Demenz -- Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer an der DHBW Stuttgart“, 2013, <http://www.youtube.com/watch?v=FnDEF7Aw9HI>;

- 2) Ästhetische Erfahrung, affektbetonte und körperliche Äußerungsformen;³⁸³
- 3) Anschließende Reflektion, Stärken der Fähigkeit zur Selbstreflexion;
- 4) Assoziatives Lernen;
- 5) Emotionale Reife, Schulung der Objektivität, Emotion auch als Katalysator für Verarbeitungstiefe und somit Lernerfolg;
- 6) Schulung der Ausdrucksmöglichkeiten, Rhetorik und Körpersprache;
- 7) Festigung der Persönlichkeit durch das (Selbst-)Bewusstsein und objektive Haltung;
- 8) Förderung der Kreativität und Spontanität;
- 9) Erfassung sozialer Verhältnisse und von Gruppendynamik; Erprobung alternativer Konfliktbewältigung.³⁸⁴

Die folgende Grafik soll die möglichen negativen Tendenzen und Defizite inklusive deren Ausgleichsmöglichkeiten durch die Theaterpädagogik veranschaulichen.

Abb. 12: Negative Mediatisierungstendenzen und Ausgleich dieser durch die Theaterpädagogik³⁸⁵

Problemstellungen der Mediatisierung	Ausgleich durch Theaterpädagogik
Digitales Lernen: Geringere Verarbeitungstiefe; Informationsflut; geringere Hirnleistung durch Ersparnis der Speicherfunktion; Schreibsprache und anderer Kommunikativer Fähigkeiten	Emotionen als Katalysator für Verarbeitungstiefe und Lernerfolg; Assoziatives Lernen, Lernen durch Erfahrung und Erkenntnis; Ausbau der Neuroplastizität durch soziale und kommunikative Fertigkeiten
Aufmerksamkeitsstörung durch Multitasking; Informationsflut	Konzentrationsstärke durch Selbstkontrolle; Fokussierung
Auslagern der Erfahrung in digitalisierte Ersatzerfahrungen der virtuellen Identität	Verständnis von sozialem Verhalten und Gruppendynamiken; Förderung der Ausdrucksmöglichkeiten; Anregung zu

³⁸³ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.61;

³⁸⁴ Vgl.: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.434-448;

³⁸⁵ Abb. 11: Entwurf der Verfasserin der Diplomarbeit; 2014

und Realität; digitale, vereinfachte Kommunikation; Quantität statt Qualität als Maßstab für Sozialität	reflexivem Denken; Förderung sozialer Kompetenzen
Desensibilisierung; Oberflächlichkeit durch Abstumpfen der Wahrnehmung aufgrund der Informations- und Medialflut; Verlust der Imagination durch vorgegebene Bilder	Förderung der Objektivität, Toleranz, Meinungsbildung, Identitäts- und Persönlichkeitsbildung, von Bewusstsein und Wahrnehmung; Schärfung der Sinne; Förderung der Kreativität
Entkörperlichung, Körperliche Defizite	Rückbesinnung auf den Körper; Schulung der Fertigkeiten
Entmaterialisierung; virtuelle Realität, virtuelle und Fake Identities, Avatare	Ästhetischer Raum, Bühne; Rollenspiel als körperliches und geistiges Training, Persönlichkeitsbildend

Wenn wir es schaffen unserer heranwachsenden Generation Halt und Werte zu vermitteln, die meinungsbildend und identitätsstiftend wirken, wenn wir über Risiken und Chancen einer digitalisierten Welt aufklären, können wir technische Erneuerungen ohne die Entstehung geistiger und körperlicher Defizite nützen.

Die Theaterpädagogik eignet sich als Gegenpol dieser negativen Tendenzen einer vollkommen digitalisierten Lebenswelt, da sie die körperlichen, geistigen und sozialen Komponenten vereint und sie im ästhetischen Kontext zum Ausdruck bringt. Dies gewinnt gerade heutzutage an Aktualität, denn „die oberflächliche Verhübschung der `rauen` Wirklichkeit und die von der Kulturindustrie geschaffene Überflutung mit medial-virtuellen Bildern bewirken eine umfassende *Desensibilisierung* und *Entkörperlichung* der Erfahrung [...]“.³⁸⁶

In diesem Sinne kann man die Worte von Jürgen Weintz, der sich in diesen Ausführungen auf Welschs Ansichten bezieht, als Ergebnis dieser Arbeit genauso wie auch als Mahnung für die Zukunft lesen, indem er die Forderung nach der „Revalidierung des Körperlichen“³⁸⁷ stellt. Damit meint er „die Wiederentdeckung der Souveränität und Eigensinnigkeit des Körpers [...] die nicht als Gegen- sondern als Komplementärprogramm zu den künstlichen Paradiesen der Elektronik aufgefaßt

³⁸⁶ Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.43;

³⁸⁷ Ebda. S.64;

werden soll.“³⁸⁸ Diese „Revalidierung des Körperlichen“ umfasst nicht nur die reine rezeptive Sinneswahrnehmung, sondern auch die körperliche Ausdruckskraft sowie die konkrete ästhetischen Gestaltung.³⁸⁹

Blickt man auf unser Nachbarland Deutschland, so wird schnell klar, dass Schule und Theater dort eine tragendere Bedeutung als in Österreich zukommt. Laut einem Bericht des Deutschen Bundestags von 2007 ist ersichtlich, dass die Zusammenarbeit zwischen Schule und der theaterpädagogischen Arbeit explizit gefördert und empfohlen wird.³⁹⁰

Auch der Beruf des Theaterpädagogen an sich ist in Deutschland berufsgeschützt und mit einem den Bachelor ähnlichen, anerkannten Abschluss zertifiziert. In Österreich gibt es zwar den Titel und die Ausbildung zum BuT wie in Deutschland, er wird aber nicht anerkannt und hat auch keinen Berufsschutz. Die Frage nach der Änderung des Verhältnisses zu dieser Kunst und Bildungsform und die Inkludierung ins Bildungssystem dieser als „Chance“ für die Jugend, werden in Österreich wohl leider noch länger auf sich warten lassen.³⁹¹

Ich möchte diese Arbeit mit einem Zitat von Julia Engelmann schließen, die bei einem Poetry-Slam im Jahr 2013 im Audimax der Uni Bielefeld ihr zeitgerechtes Gedicht mit einem Zitat aus dem „Reckoning Song“³⁹² einleitete, um es auch wieder mit denselben Songzeilen, eingedeutscht und etwas abgewandelt, zu beenden:

„[...]Und eines Tages, oh Baby werden wir alt sein-

Oh Baby werden wir alt sein

Und an all die Geschichten denken die für immer unsere sind.“³⁹³

³⁸⁸ Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008S.64;

³⁸⁹ Vgl.: Ebda. S.64;

³⁹⁰ Vgl.: Deutscher Bundestag: Kultur in Deutschland. Schlussbericht der Enquete Kommission des Deutschen Bundestages. ConBrio Verlagsanstalt, Regensburg 2008, S., In: Schneider, Wolfgang: Theater und Schule. Ein Handbuch zur kulturellen Bildung. Transkript Verlag, Bielefeld 2009;

³⁹¹ Vereinzelt gibt es Schulen mit dem Schwerpunkt Theaterpädagogik in Österreich. Zum Beispiel die Hildegard von Bingen Schule in Wiener Neustadt.

³⁹² Asaf Avidan & the Mojos: „Reckoning Song“, Album „The Reckoning“, Telmavar Records, 2008;

³⁹³ Engelmann, Julia: Poetry-Slam vom 7.5.2013 im Rahmen des 5. Bielefelder Hörsaalslams, in: YouTube-Kanal Campus TV Bielefeld, veröffentlicht 01.07.2013, <http://www.youtube.com/watch?v=DoxqZWvt7g8>, abgerufen 08.04.2014;

7.1 Kurzzusammenfassung

In der vorliegenden Diplomarbeit geht es um die aktuellen Mediatisierungstendenzen und ihre Auswirkungen auf die körperlichen und geistigen Fähigkeiten, die Ausdruckskraft und somit auch die Kommunikation. Die Veränderung der Möglichkeiten durch die Digitalisierung sämtlicher Bereiche unseres Lebens hat neben all den positiven Aspekten auch negative Tendenzen mit bereits sichtbaren Folgen. Durch die bequemen Erleichterungen der Technik werden wichtige Fertigkeiten des Körpers und des Intellekts, aus dem Fehlen ihrer Notwendigkeit heraus, vernachlässigt minder oder kaum gefördert.

Bei dieser These steht die nächste Generation im Fokus, die in diese digitalisierte Umwelt geboren wird und mit dieser Technik aufwächst. Die negativen Tendenzen zeichnen sich im körperlichen Bereich, zum Beispiel dem Bewegungsapparat, sowie in der Hirnleistung und ihrer Entwicklung bezüglich der Sprachentwicklung und dem Lern- und Speicherverhalten, sowie in der Fähigkeit zum kreativen Denken und im Sozialverhalten ab. Die virtuelle Realität nimmt dabei Stück für Stück mehr Raum von der real verbrachten Zeit ein und reale Erfahrung weicht der digitalen Ersatzerfahrung. Durch die technischen Erneuerungen wurde ein neues, das digitales Zeitalter eingeläutet. Alte Wertvorstellungen und Traditionen, politische und ökonomische Strukturen werden aufgebrochen und neu bestimmt. In dieser Zeit des Umbruchs, deren Richtung ungewiss ist, entflammt die Frage nach identitätsstiftenden und persönlichkeitsbildenden Maßnahmen.

Die Theaterpädagogik, mit all ihren unterschiedlichen Bereichen, gewährt Antwort auf diese Frage. Durch das spielerische Trainieren der körperlichen und sprachlichen Ausdruckskraft und Vielfalt, das Einfühlen in verschiedene Rollen und somit Sichtweisen und das Erproben neuer Handlungs- und Empfindungsweisen wird das reflexive Denken gefördert, Erfahrung und Erkenntnis leibseelisch er- und gelebt. Das Bewusstsein im Sinne von objektiver Wahrnehmung und der mit der Kunst einhergehende Aspekt der ästhetischen Erfahrung sind weitere Bestandteile, die die Notwendigkeit der Theaterpädagogik als schulbegleitende Maßnahme zum Ausgleich der digitalen Mediatisierungstendenzen unterstreichen.

7.2 Abstract

The present diploma thesis is about actual digital mediatization tendencies and their impact on physical and mental skills, expressive power and therefore also interpersonal communication. The massive changes in possibilities due to the digitalisation of all areas of life has besides its positive effects also negative aspects, which have already visible consequences. Because of technology based easements, a lot of important physical and intellectual skills are being less practiced and barely promoted out of lack of their necessity.

The focus of this thesis lies on the next generation, which is born into this digitalised environment and brought up with these technologies. The negative tendencies appear in the physical area, for example the locomotory system, the brain capacity and its progression in terms of development of speech, learning behaviour and memory retention as well as the ability of creative thinking and social behaviour. The time spent in virtual reality increases at the cost of time spent in real life, real experiences make way for digital surrogate encounters. Technical renewals rang in a new, digital era. Conventional moral values and traditions, political and economic structures are being broken up and redefined. This time of change, in which it is still unclear where to these developments lead us, raises the question for identity-establishing measures.

Theatre pedagogy with all its various fields brings us the answer to this question. The playful training of physical and verbal expressiveness and variety, the empathy and different views gained when playing different characters, the testing of new behaviours and sensibilities promote reflexive thinking and a physical-mental way of experience and perception. Awareness in the sense of objective perception as well as the aesthetic aspect accompanying this art are further components underlining the necessity of theatre pedagogy as a school-accompanying training measure.

8 Bibliographie

8.1 Literaturverzeichnis

Achterberg, Jeanne: Die heilende Kraft der Imagination. Heilung durch Gedankenkraft. Grundlagen und Methoden einer neuen Medizin, Scherz Verlag, Bern, München, Wien 1987;

Andrejevic, Marc: Facebook als neue Produktionsweise. In: Leistert, Oliver; Röhle, Theo (Hrsg.): Generation Facebook. Über das Leben im Social Net. transcript Verlag, Bielefeld 2011;

Antoni, Beatrix: Transformation durch Theatralität. Zur Wirksamkeit theatraler Prozesse. Diplomarbeit, Universität Wien 2008;

Barz, Helmut; Kast, Verena; Nager, Frank (Hrsg.): Heilung und Wandlung: C.G. Jung und die Medizin, Artemis Verlag, Zürich und München 1986;

Baudrillard, Jean: Die Fatalität der Moderne. Ein Interview. In: Bergfleth, Gerd et al.: Zur Kritik der palavernden Aufklärung. Matthes & Seitz Berlin, München 1984;

Bauer, Joachim: Warum ich fühle, was du fühlst. Intuitive Kommunikation und das Geheimnis der Spiegelneurone. Heyne Verlag, München 2006;

Becker, Ruth; Kortendiek, Beate; Budrich, Barbara (Hrsg.): Handbuch Frauen- und Geschlechterforschung. Theorie, Methoden, Empirie. SV Verlag für Sozialwissenschaften, Wiesbaden 2008, 2. Auflage;

Boal, Augusto: Der Regenbogen der Wünsche. Methoden aus Theater und Therapie. In: Weintz, Jürgen (Hrsg.): Lingener Beiträge zur Theaterpädagogik. Band III. Schibri Verlag, Berlin, Milow, Strasburg, 2006;

Boal, Augusto: Theater der Unterdrückten. Übungen und Spiele für Schauspieler und Nicht-Schauspieler. Edition Suhrkamp, Frankfurt am Main 1989, 13. Auflage;

Eberhardt, Doris: Theaterpädagogik in der Pflege: Pflegekompetenz durch Theaterarbeit entwickeln. Georg Thieme Verlag, Stuttgart 2005;

Enge, Herbert: Was ist das: Theaterpädagogik? In: Jeske, Marlies; Ruping, Bernd; Schöller, Eckard (Hrsg.): Geschichte(n) der Theaterpädagogik. Zwischen Anspruch, Legitimation und Praxis. Materialien zur 6. Bundestagung in Lingen (EMS) 1993;

Engelke, Ernst: Psychodrama in der Praxis. Anwendung, Beratung und Sozialarbeit. Pfeiffer Verlag, München 1981, Reihe „Leben lernen“ Nr.: 5;

Erikson, E.H.: Kindheit und Gesellschaft. Stuttgart 1976, 6. Auflage, In: Noack, Juliane: Erik H. Erikson. Identität und Lebenszyklus. In: Jörissen, Benjamin; Zierfuß, Jörg (Hrsg.): Schlüsselwerke der Identitätsforschung. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden 2010, 1. Auflage;

Erikson, E.H.: Identität und Lebenszyklus. Theorie 2. Suhrkamp, Frankfurt am Main 1966;

Faulstich, Werner: Mediengeschichte. In: Faulstich, Werner (Hrsg.): Grundwissen Medien. Wilhelm Fink Verlag, Paderborn 2004, 5. Auflage;

Faulstich, Werner: „Jetzt geht die Welt zugrunde...“. Kulturschocks und Mediengeschichte. Vom antiken Theater bis zu Multimedia. In: Faulstich, Werner, Medienkulturen. Fink Verlag, München 2000;

Faulstich, Werner: Die Geschichte der Medien. Bd. 1: Das Medium als Kult. Von den Anfängen bis zur Spätantike (8. Jahrhundert). Göttingen 1997;

Faulstich, Werner: Die Geschichte der Medien. Bd. 2: Medien und Öffentlichkeiten im Mittelalter (800-1400). Göttingen 1996;

Faulstich, Werner: Die Geschichte der Medien. Bd. 3: Zwischen Herrschaft und Revolte. Die Medienkultur der frühen Neuzeit (1400-1700), Göttingen 1998;

Faulstich, Werner: Die Geschichte der Medien. Bd. 4: Die bürgerliche Mediengesellschaft (1700-1830). Göttingen 2002;

Faulstich, Werner: Auf dem Weg zur totalen Mediengesellschaft. Kleiner Überblick über Daten, Zahlen, Trends der 80er Jahre. In: Thomsen, W. Christian (Hrsg.): Aufbruch in die Neunziger. Köln 1991;

Fischer-Lichte, Erika: Semiotik des Theaters. Das System der theatralischen Zeichen. Gunter Narr Verlag, Tübingen 1983, Band 1, 1.Auflage;

Fritz, Birgit: Auf den Spuren de revolutionären Theaters von Augusto Boal zur autopoietischen Theaterarbeit ins 21. Jahrhundert. Dissertation, Wien 2013

Fuchs, Christian: Krise und Kritik in der Informationsgesellschaft. Arbeiten über Herbert Marcuse, kapitalistische Entwicklung und Selbstorganisation. Soziale Selbstorganisation im informationsgesellschaftlichen Kapitalismus, Teil 2, Books on Demand GmbH, 2002;

Fuchs, Christian: Technisch vermittelte Entkörperlichung - Emanzipation oder Risiko? In: Utopie Kreativ, Nr.: 129/130, Juli/August 2001, <http://cartoon.iguw.tuwien.ac.at/christian/entkoerp.html>, abgerufen am 08.04.2014

Gallese, Vittorio: Mimesis und Neurowissenschaften: Der Körper des Theaters. In: Polzer, Berno Odo (Hrsg.): Wien Modern 2008. Pfau Verlag, Saarbrücken 2008;

Giesecke, Michael: Der Verlust der zentralen Perspektive und die Renaissance der Multimedialität. In: Kemp, W.; Mattenklott, G.; Wagner, M.; Warnke, M.: Vorträge aus dem Warburg-Haus. Band 2, Akademie-Verlag, Berlin 1998;

Godde, Cornelia Susanne Anna: Das Laienspiel als reformpädagogisches Element. Die Bedeutung Martin Luserkes für das heutige Bildungswesen. Band 3 von Beiträge zu Erziehungswissenschaften, Wehle Verlag, Witterschlick/Bonn 1990;

Goffman, Erving; Wir alle spielen Theater. Die Selbstdarstellung im Alltag. Piper Verlag, München 2005, 3. Auflage;

Grassi, Ernesto; Stanislawskij, Konstantin S.: Theater, Regie und Schauspieler. Rohwolts deutsche Enzyklopädie, München 1958;

Hahn, André; Jerusalem, Matthias: Internetsucht. Jugendliche gefangen im Netz. In: Raithel, J. (Hrsg.): Risikoverhaltensweisen Jugendlicher. Erklärungen, Formen und Prävention. Opladen, Leske und Budrich, Humboldt-Universität, Berlin 2001, <http://www.uni-bielefeld.de/~raithel/Jugendrisiko.htm>, abgerufen 8.4.2014;

Hartmann, Frank: Techniktheorien der Medien. Technische Evolution und Medienevolution. In: Stefan Weber (Hrsg.): Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2003;

Heitmeyer, Wilhelm: Gewalt, Schattenseiten der Individualisierung bei Jugendlichen aus unterschiedlichen Milieus. Juventa-Verlag, Weinheim 1995;

Hoppe, Hans: Theater und Pädagogik. Grundlagen, Kriterien, Modelle pädagogischer Theaterarbeit. Forum Spieltheaterpädagogik Bd.1, LIT Verlag Münster 2003;

Koch, Gerd; Marianne Streisand: Wörterbuch der Theaterpädagogik. Schibri Verlag, München, Milow 2003;

Kotte, Andreas: Theaterwissenschaft. Eine Einführung. Böhlau Verlag, Köln 2005;

Kotz, Friedrich: Die Mediatisierung von Alltag und sozialen Beziehungen und die Formen sozialer Integration. Mediensymposium Luzern 2002;

Kramer, Wolfgang: Technokratie als Entmaterialisierung der Welt. Zur Aktualität der Philosophien von Günther Anders und Jean Baudrillard. Waxmann Verlag, 1998;

Laux, Lothar; Renner, Karl Heinz: Theater als Modell für die Persönlichkeitspsychologie. In: Fischer-Lichte, Erika: Theatralität als Modell in den Kulturwissenschaften. Franke Verlag, Basel 2004;

Leroi-Gourhan, Andre: Exteriorisierung des Geistes. In.: Weber, Stefan (Hrsg.): Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. UVK Verlagsgesellschaft GmbH, Konstanz 2003;

Liessmann, Paul Konrad: Theorie der Unbildung. Paul Zsolnay Verlag, Wien 2006;

Lillard, AS; Peterson, J: The immediate impact of different types of television on young children`s executive function. Pediatrics Nr.: 128, 2011;

Lovink, Geert: Das halbwegs Soziale. Eine Kritik der Vernetzungskultur. transcript Verlag, Bielefeld 2012;

McLuhan, Marshall: Understanding Media. The extention of man. First MIT Press edition 1994;

McLuhan, Marshall: Die magischen Kanäle. Understanding Media. Econ. Düsseldorf 1992, In: Stefan Weber: Theorien der Medien. Von der Kulturkritik bis zum Konstruktivismus. UVK Verlagsgesellschaft mbH, Konstanz 2003;

Merten, Klaus; Evolution der Kommunikation. In: Merten, Klaus; Schmidt, J. Siegfried; Weischenberg, Siegfried: Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die Kommunikationswissenschaft, Westdeutscher Verlag, Opladen 1994, S.153;

Noack, Juliane: Erik H. Erikson. Identität und Lebenszyklus. In: Jörisen, Benjamin; Zierfuß, Jörg (Hrsg.): Schlüsselwerke der Identitätsforschung. VS Verlag für Sozialwissenschaften. Wiesbaden 2010, 1. Auflage;

Odierna, Simone; Letsch, Fritz: Theater macht Politik. Forumtheater nach Augusto Boal; ein Werkstattbuch. aG Spak Bücher, Gauting 2006, 1. Auflage;

Pelizäus-Hoffmeister, Helga: Autobiografische Updates: Jahresbriefe Zur Bewältigung biografischer Unsicherheit. VS Verlag für Sozialwissenschaften Springer GmbH, Wiesbaden 2011, 1. Auflage;

Pelka, Bastian: Medienzukunft heute. Künstliche Intelligenz und Kommunikation. Delphi - Studie zur Technikfolgenabschätzung des Einsatzes von Künstlicher Intelligenz auf Kommunikation, Gesellschaft. Lit Verlag, Münster 2003;

Reichert, Ramón: Die Macht der Vielen. Über den neuen Kult der digitalen Vernetzung. transcript Verlag, Bielefeld 2013;

Reichert, Ramón: Amateurs im Netz. Selbstmanagement und Wissenstechniken im Web 2.0. transcript Verlag, Bielefeld 2008;

Reichert, Ramón: Vorlesung zu Mediengeschichte - Kulturgeschichte der Medien 1500-2000, Moodle Streaming-Service der Universität Wien, Vorlesungsnummer 170013, Sommersemester 2013, Aufzeichnung vom 23.04.2013, abgerufen am 08.04.2014;

Rilling, Rainer: Kartographien der Macht. Über Herrschaftsblicke auf die Welt und counter-mapping. In: Candeias, Mario; Rilling, Rainer (Hrsg.): Krise. Neues vom Finanzkapitalismus und seinem Staat. Reihe: Texte der RLS Bd. 55, Dietz Verlag, Berlin 2009;

Ritter, H.M.: Lehrstück-Gedankensplitter. Korrespondenzen. In.: Zeitschrift für Theaterpädagogik. Gesellschaft für Theaterpädagogik und Bundesverband für Theaterpädagogik, Heft 19/20/21, Hannover 1994;

Rumpf, Hans-Jürgen: Pinta-Studie: Internetabhängigkeit, Prävalenz, Allgemeinbevölkerung; Ressort Institut Bundesministerium für Gesundheit, Auftragnehmer(in) Universität Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie, Forschungsgruppe: Rumpf, H.-J.; Meyer, C.; Kreuzer, A.; John, U.; 2010/2011,

http://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele_Internetsucht/Downloads/PINTA-Kurzbericht-Endfassung_140711.pdf, abgerufen 8.4.2014;

Sandbothe, Mike: Theatrale Aspekte des Internet. Prolegomena zu einer zeichentheoretischen Analyse theatraler Textualität. In: Göttlich, Udo; Nieland, Jörg-Uwe; Schatz, Heribert (Hg.): Kommunikation im Wandel. Zur Theatralität der Medien. Herbert von Halem Verlag, 1998;

Schädelin-Gmür, Ida: Identität. Ein Begriff und seine pädagogische Bedeutung. Dissertation, Zentralstelle der Studentenschaft, Zürich 1988;

Schneider, Wolfgang; Theater und Schule. Ein Handbuch zur kulturellen Bildung. Transkript Verlag, Bielefeld 2009;

Schnell, Ralph: Medienästhetik. Zu Geschichte und Theorie audiovisueller Wahrnehmungsformen. Metzler Verlag, Stuttgart 2000;

Sedlak, Franz: Ich-Du-Wir. Persönlichkeitsentwicklung und Gemeinschaftsförderung. Impulse der Schulpsychologie- Bildungsberatung. Bundesministerium für Unterricht und kulturelle Angelegenheiten, Manz, Wien 1996;

Siebert, Horst: Selbstgesteuertes Lernen und Lernberatung. Konstruktivistische Perspektiven. Ziel Verlag, Augsburg 2006, 2.Auflage;

Soppa, Peter: Psychodrama. Leitfaden. VS Verlag für Sozialwissenschaften/ GWV Fachverlag, Wiesbaden 2009, 3. Auflage;

Sparrow, B.; Liu, J.; Wegner, D.M.: Google effects on memory: Cognitive consequences of having Information at Our Fingertips. 2011, Science Nr. 333;

Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013;

Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012;

Stampfl, Nora S.: Die Zukunft der Dienstleistungsökonomie. Momentaufnahme und Perspektiven. Springer Verlag, Berlin, Heidelberg 2011;

Strasberg, Lee: Schauspielen und Training des Schauspielers. Berlin 1988;

Tenorth, Heinz-Elmar: Geschichte der Erziehung. Einführung in die Grundzüge ihrer neuzeitlichen Entwicklung. Juventa, Weinheim/München 2008;

Thell, Susanne: Internet, Coping und Selbstwirksamkeit. Eine Online-Studie zu Risikofaktoren. Diplomarbeit. Universität Wien 2007;

Tonhauser, Michael: Forumtheater in Österreich. Gruppen, Projekte, Theaterschaffende und TheaterpädagogInnen. ARGE Forumtheater Österreich, Wien 2004;

Turkle, Sherry: Verloren unter 100 Freunden. Wie wir in der digitalen Welt seelisch verkümmern. Übersetzt von Joannis Stefanidis, Riemann Verlag, München 2012;

Turkle, Sherry: Leben im Netz. Identität in Zeiten des Internet. Rowohlt Verlag, Hamburg 1995;

Vogel E.K.: Neural measures reveal individual differences in controlling access to working memory. *Nature* 438; In: Spitzer, Manfred: Aufklärung 2.0. Gehirnforschung als Selbsterkenntnis Wissen & Leben. Schattauer GmbH, 2010;

Watzlawick, Paul; Beavin, J. H.; Jackson, Don D.: Menschliche Kommunikation. Formen, Störungen, Paradoxien. Hans Huber Verlag, Bern 2001, 11. unveränderte Auflage;

Weber, Anja: Lerntheorien und die konkrete Gestaltung von Lernprozessen. Eine Auseinandersetzung mit ausgewählten lerntheoretischen Ansätzen und den Perspektiven für attraktive Formen des Lernens. Grin Verlag, 2006;

Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008;

Weis, R.; Cerankosky, B.C.: Effects of video-game ownership on young boy`s academic and behaviorial functioning. A randomized, controlled study. *Psychological Science* 21;

Weiss, Edgar: Kunsterziehungsbewegung - Ästhetischer Genuss und die Befreiung des Ausdrucks. In: Seyfahrt-Stubenrauch, Michael; Skiera, Ehrenhardt (Hrsg.): Reformpädagogik und Schulreform in Europa: Grundlagen, Geschichte, Aktualität. Schneider, Hohengehren 1996;

Wulf, Christoph: Zur Genese des Sozialen: Mimesis, Performativität, Ritual.
Transcript Verlag, Bielefeld 2005;

Wulf, Christoph: Vom Menschen. Handbuch Historische Anthropologie. Beltz Verlag,
Weinheim und Basel 1997;

7.2 Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1:

Quelle: Tedxvienna.at, <http://www.tedxvienna.at/wp-content/uploads/2013/07/Cyborgs-vs-Humans.png>, abgerufen am 08.04.2014;

Abbildung 2: Massenmedien und ihre zeitliche Entwicklung. In: Merten, Klaus;
Evolution der Kommunikation. In: Merten, Klaus; Schmidt, J. Siegfried;
Weischenberg, Siegfried (Hrsg.): Die Wirklichkeit der Medien. Eine Einführung in die
Kommunikationswissenschaft, Westdeutscher Verlag, Opladen 1994, S.153;

Abbildung 3: Ausstattungsgrad privater Haushalte in Österreich mit PC und Internet
1989 – 2013. Quelle: Statistik Austria, Europäische Erhebungen über den IKT-
Einsatz in Haushalten 2002 bis 2013. – Befragungszeitpunkte: Juni 2002, März 2003,
zweites Quartal 2004, Februar bis April 2005, Februar und März 2006 bis 2008,
Februar bis April 2009, Mai und Juni 2010 und 2011, April bis Juni 2012 und 2013. -
Personen im Alter von 16 bis 74 Jahren - In: Statistisches Jahrbuch 2014, S.172,
http://www.statistik.at/web_de/services/stat_jahrbuch/index.html, abgerufen
23.01.2014;

Abbildung 4: Personen mit Internetnutzung 2002 - 2013 in den letzten 3 Monaten vor
dem Befragungszeitpunkt. Quelle: Statistik Austria, Konsumerhebungen 2009/10,
2004/05 und 1999/2000, Mikrozensus Sonderprogramme Juni 1974-1993 und
September 1998, [http://www.statistik-austria.at/web_de/statistiken/soziales/
ausstattung_privater_haushalte/index.html](http://www.statistik-austria.at/web_de/statistiken/soziales/ausstattung_privater_haushalte/index.html), abgerufen am 23.01.2014; Europäische
Erhebung über den IKT-Einsatz in Haushalten 2013, in: Statistisches Jahrbuch 2014,
S.172, http://www.statistik.at/web_de/services/stat_jahrbuch/index.html, abgerufen
23.01.2014;

Abbildung 5: Reaktionszeitversuch bei „Multitasker“ und „Nicht-Multitasker“. In: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.231;

Abbildung 6: Auswirkungen von Fernsehkonsum auf Konzentration Vierjähriger. In: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.250;

Abbildung 7: Stichproben von Kinderzeichnungen nach wenig oder viel Fernsehkonsum. In: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.177;

Abbildung 8: Eriksons acht Stadien des psychosozialen Identitätsmodells. Quelle: Wikispace Classroom des BG Zaunergasse: Wahlpflichtfach Psychologie/ Philosophie, Artikel „Die Stufen der Identität - Erikson“, Schuljahr 2011/12, <http://wpekorrr.wikispaces.com/Die+Stufen+der+Identi%C3%A4t+-+Erikson>, abgerufen 08.04.2014;

Abbildung 9: Positive und negative Faktoren der Mediennutzung in Verbindung mit der Gehirnentwicklung. In: Spitzer, Manfred: Digitale Demenz. Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen. Droemer Verlag, München 2012, S.298;

Abbildung 10: Dreidimensionalität. In: Weintz, Jürgen: Theaterpädagogik und Schauspielkunst. Ästhetische und psychosoziale Erfahrung durch Rollenarbeit. Schibri Verlag, Berlin 2008, S.130;

Abbildung 11: Chemische Prozesse, neuronale Aktivität beim Improvisieren und Imitieren. In: Spitzer, Manfred: Das (un)soziale Gehirn. Wie wir imitieren, kommunizieren und korrumpieren. Schattauer GmbH, Stuttgart 2013, S.27;

Abbildung 12: Negative Mediatisierungstendenzen und Ausgleich dieser durch die Theaterpädagogik, Grafik der Verfasserin, 2014;

7.3 Internetquellen

Arte Future: Welche echte Bedrohung steckt hinter dem Cyberwar? 2014,
<http://future.arte.tv/de/cyberwar>, abgerufen am 08.04.2014;

<http://criticalcodestudies.com>, abgerufen 05.01.2014;

Roberts, D.F.; Foehr, U.G.; Rideout, V.; Generation M. Media in the lives of 8-18 year olds. Kaiser Family Foundation, Washington D.C., 2005;
<http://kff.org/other/generation-m-media-in-the-lives-of>, abgerufen 10.03.2014

Rumpf, Hans-Jürgen: Pinta-Studie: Internetabhängigkeit, Prävalenz, Allgemeinbevölkerung; Ressort Institut Bundesministerium für Gesundheit, Auftragnehmer(in) Universität Lübeck, Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie, Forschungsgruppe: Rumpf, H.-J.; Meyer, C.; Kreuzer, A.; John, U.; 2010/2011,
http://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/DrogenundSucht/Computerspiele_Internetsucht/Downloads/PINTA-Kurzbericht-Endfassung_140711.pdf, abgerufen 08.4.2014;

Spiegel Online: Archiv zur NSA-Überwachung, „Abhöraffaire“ Merkels durch die NSA 2013; Staatsaffäre Snowden; Spyware-Vgl.: Der Spiegel Nr.:44; 2013/2014,
http://www.spiegel.de/thema/nsa_ueberwachung/archiv-2014002.html, abgerufen 02.03.2014;

Spitzer, Manfred: Vortrag „Digitale Demenz -- Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer an der DHBW Stuttgart“, 2013, <http://www.youtube.com/watch?v=FnDEF7Aw9HI>, abgerufen 15.06.2013;

Statistik Austria, Europäische Erhebungen über den IKT-Einsatz in Haushalten 2013, in: Statistisches Jahrbuch Österreichs 2014, S. 173,
http://www.statistik.at/web_de/services/stat_jahrbuch/index.html, abgerufen 23.01.2014

Statistik Austria, Konsumerhebungen 2009/10, 2004/05 und 1999/2000, Mikrozensus Sonderprogramme Juni 1974-1993 und September 1998, http://www.statistik-austria.at/web_de/statistiken/soziales/ausstattung_privater_haushalte/index.html, abgerufen am 23.01.2014

Sucht fragen.at: Computersucht. Virtuelle (Lebens- !?)Welten. Computersucht und pathologischer Internetgebrauch.

<http://www.suchtfragen.at/sucht/verhalten/computer-sucht.php>, abgerufen

08.04.2014;

Wikipedia.org: Eintrag zu World of Warcraft,

http://de.wikipedia.org/wiki/World_of_Warcraft, abgerufen 08.04.2014;

Wiktionary: Eintrag zu Entropie, <http://de.wiktionary.org/wiki/Entropie>, abgerufen

08.04.2014;

YouTube-Kanal Campus TV Bielefeld: 5. Bielefelder Hörsaal-Slam - Julia Engelmann

- Campus TV 2013, <http://www.youtube.com/watch?v=DoxqZWvt7g8>, abgerufen

15.01.2014;

YouTube-Kanal der Dualen Hochschule Baden-Württemberg Stuttgart: Vortrag

„Digitale Demenz -- Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer an der DHBW Stuttgart“, 2013,

<http://www.youtube.com/watch?v=FnDEF7Aw9HI>, abgerufen am 08.04.2014;

YouTube-Kanal PIB Zentrum Duisburg: Psychodrama: "Es ist kein Sekt mehr da".

Psychotherapie einer Beziehungsstörung mit Humanistischem Psychodrama, 2011;

Psychodrama Beispiel in 5 Teilvideos:

- 1) http://www.youtube.com/watch?v=cFBO2_pbNPY, abgerufen 14.01.2014;
- 2) <http://www.youtube.com/watch?v=DrDftEGK-ig>, abgerufen 14.01.2014;
- 3) <http://www.youtube.com/watch?v=jl0oHYA0t1Y>, abgerufen 14.01.2014;
- 4) <http://www.youtube.com/watch?v=i1Ktd8cRhYs>, abgerufen 14.01.2014;
- 5) <http://www.youtube.com/watch?v=fULPw0STBaY>, abgerufen 14.01.2014;

LEBENS LAUF

Geboren in Klagenfurt.

Bildung

2006 – 2014	Studium Theater-, Film- und Medienwissenschaften
2000 – 2002	BORG Klagenfurt
1994 – 2000	BRG Viktring
1990 – 1994	Volksschule Keutschach

Ausbildung

2014	Sanford Meisnertraining, Gabriele Bucher; Dunja Tot
2011/ 2013	Sprecherkurse, Werner Wawruschka
2000 – 2004	Schauspielschule Odeon (Abschl.Dipl.)

Praktika

2010 Feb. – Juni	Leitung Kreativkurs MHS-Korneuburg 4c (Sprache und Ausdruck- Erarbeitung von einem Theaterstück
2010 Okt. – Feb.	Kinderlieder Eigenkomposition; Gesang und Choreographie („Kinder Geister und Vampire“ Metropoldi)
2005 Aug. – Sept.	Regieassistenz „Schmetterlinge Schmetterlinge“ (Kärntnerkomödianten ORF Theater)
2007 Juni – Sept.	Praktikum Tonassistentin für GeVox Musik (Musikproduktionen Tonstudio-Verlag Kuschej)

Berufserfahrung

2001 – 2014	An diversen Bühnen und Produktionen in Wien, Graz und Klagenfurt. Weitere Informationen und Details siehe www.birgitpieschl.at
-------------	--