

Scholz, Gerold (o.J.): Der Computer im Lebensalltag von Kindern – Überlegungen zur Bedeutung des Computers aus der Perspektive von Kindern

Der Computer wird als technisch-symbolischer Gegenstand verstanden, der im Zuge seiner Durchsetzung den Lebensalltag von Kindern verändert und damit vermutlich die Organisation des Alltages von Kindern sowie die Deutungsmuster, mit denen Kinder versuchen, ihrem Alltag eine sinnstiftende Bedeutung zu verleihen. Der Lebensalltag von Kindern wird als Beziehungssituation aufgefasst und nach dem Einfluss des Computers auf die Gestaltung der Beziehung zu anderen Menschen, zur Dingwelt und zu sich selbst gefragt. Methodisch wird versucht, den Computer aus der „Perspektive von Kindern“ zu rekonstruieren. Aus dieser Sicht lautet die zentrale Frage, welche Bedeutung der Computer für den Lebensalltag von Kindern hat.

Der Computer stellt in dem Lebensalltag von Kindern einen diesen Alltag mitbestimmenden Gegenstand dar. Dieser Gegenstand erfordert bestimmte Handlungen, um mit ihm umgehen zu können. Er symbolisiert Formen des Umgangs mit Gegenständen, er symbolisiert technische Entwicklungen ebenso wie gesellschaftliche Entwicklungen. Als Symbol ist der Computer aufgeladen mit einer Reihe von normativen, moralischen, wertorientierten, mystischen Bedeutungen; er ist aufgeladen mit Wünschen, Ängsten, Zukunftserwartungen und Zukunftshoffnungen. Seine Multifunktionalität, die Rasanz der technischen Entwicklung, seine Undurchschaubarkeit usw. bei gleichzeitiger Durchsetzung seiner Nutzung macht ihn zu einem zentralen Gegenstand der Veränderung kindlicher Alltagswelten.

Wenn nun Computer oder ganz allgemein die elektronischen Medien als Darstellungs- und Ausdrucksmittel Verwendung finden und eine theoretische Orientierung an eben diesen Funktionen stattfindet, so setzt dies voraus, sich in höherem Maße auf eine visuelle Orientierungsebene, d.h., die Erkennbarkeit und Entschlüsselbarkeit der in der Folge dieser Darstellungsweisen entstehenden medialen Angebote und Produkte, einzulassen. Wenn zukünftig – gerade mit Blick auf neue Formen einer Computerlitalität – alle Signale, Bild und Ton, Sprache und Text zu einem einzigen Signalfuß in einem alles vereinigenden digitalen Medium zusammenlaufen werden, so läßt sich dies auch als spezifische aber dennoch universalisierende „Sprache“ oder „Codierung“ verstehen. Mit FRIEDRICH KITTLER ist dann nach einer entsprechenden Grammatik dieser Sprache zu fragen. Einer Grammatik bestehend aus Übertragung, Modulation, Transformation, Synchronisation, Verzögerung, Speicherung etc., also jenen Möglichkeiten und Zwängen, die der Digitalisierung der Welt entspringen, jedoch nicht nur auf das „Medium“ Computer beschränkt bleiben. Denn wenn Computer wie Programme keine Maschinen sind, die festgelegte Funktionen in ihrer Außenwahrnehmung besitzen, dann sind durchaus Situationen (bspw. in der Kunstproduktion) denkbar, in denen zwar Arbeiten entstehen, die nur mit dem Computer möglich sind, die jedoch von ihrer ästhetischen Wirkung her keinen direkten oder sofortigen Rückschluß auf ihren Herstellungskontext ermöglichen.

Der Computer erweist sich dabei wohl einmal mehr als universelle Maschine, die sowohl für eine Integration unterschiedlicher Einzelmedien verantwortlich ist, wie auch als Beispiel dafür, welche neuen Anforderungen mit seiner Nutzung verbunden sind. Die Rechner werden ihrer ursprünglichen Bezeichnung auf der Ebene der Hardware zwar weiterhin entsprechen, sie erzeugen aber mittlerweile unter Softwarebedingungen nicht mehr nur einfach (Zahlen-) Output und Codes, sondern Output, dem man das Numerische nicht mehr ansieht. Grafische Schnittstellen, Desktop-Oberflächen und seit geraumer Zeit auch dreidimensionale Welten lassen Fragen der Berechenbarkeit, der Programmierung, der Darstellbarkeit, der Handhabung usw. nur noch im Zusammenhang mit Problemen der Schnittstellengestaltung, Interaktions- und Immersionsmöglichkeiten denken und in der Folge beantwortbar erscheinen.

Die neuen Medientechnologien von der intersubjektiven Seite her zu begreifen, könnte gerade auf pädagogische Fragestellungen aufmerksam machen, welche sich auf die Überlagerung von Computermetaphorik, konkreten neuen Schnittstellentechniken und den Nutzungskontext beziehen. Das Neuartige der Medientechnologie Computer läßt sich dann nicht nur als Realisation der Idee einer (mathematischen und kulturellen) Komplexitätsreduzierung verstehen, sondern der Vorgang des Gebrauchs und die Nutzung selbst spiegeln bereits in der Verknüpfung und Vernetzung von subjektiver Deutung und technischer Bereitstellung einen Umgang mit Kontingenz wider. Vielleicht liegt, so in die universelle Maschine immer mehr „hineingeschrieben“ wird, das wesentliche Merkmal dieser hybriden Technik in der Editierbarkeit und der Formalisierbarkeit und letztlich in der Überschaubarkeit der Resultate des eigenen Handelns in und mit der Maschine. Alle Medientechnologien hätten somit eine doppelte Bedeutung: Technologisch stellen sie den Versuch dar, in den Prozeß von Reduktion, Modellbildung und Komplexität informationeller Daten und deren Bearbeitung das Element der Überschaubarkeit zu integrieren, indem sie alles Berechenbare nun eben nicht formalisiert berechenbar, sondern generalisiert sichtbar werden lassen; kulturell stellen sie Konsistenzmuster in Aussicht, die nun unterhalb der Ebene von Überschaubarkeit die Möglichkeit wahrscheinlicher erscheinen lassen, Zusammenhänge der eigenen Motive und Wünsche in der Maschine, in der simulierten Situation, mit informationellen Freiheitsgraden zusammenzubringen.

Das meint nun keineswegs eine Identifikationsebene, auch wird der Computer dadurch nicht zum Übergangsobjekt – er stellt objektiv die Möglichkeit der Transparenz nicht nur in Aussicht, sondern realisiert sie auch. Eine Transparenz, deren Perspektiven individuell bestimmbar werden.

Aus der Perspektive von Kindern formuliert heißt dies, diesen nicht fassbaren Gegenstand in die eigene Deutung der eigenen Lebenswelt zu integrieren. Gegenüber anderen Forschungen ist hier zu betonen, dass der Computer nicht nur in eine aus Beziehungen und über Beziehungen organisierte Lebenswelt von Kindern hineinragt, sondern diese Beziehungen vermutlich auch verändert. Vom Ansatz der Studie her wird der Computer als ein (wesentlicher) Faktor innerhalb einer aus Beziehungen bestehenden Welt verstanden. Dies meint einmal die realen Beziehungen innerhalb einer peer-group, aber auch Beziehungen zu anderen Familienmitgliedern oder Erwachsenen. (Eine der wesentlichen symbolischen Aufladungen des Computers in der Gegenwart besteht ja in der Behauptung, die jeweils jüngere Generation habe damit keine Probleme.) Aus dieser Sicht ist der Computer ein hervorragendes Exempel für die Frage nach der Bedeutung moderner technisch-gesellschaftlicher Entwicklungen für die Sinndeutungen von Kindern. Und er ist vermutlich ein wichtiges Medium im Zusammenhang mit der Ablösung von Kindern von ihrer Familie zugunsten einer peer-group.

Antworten auf diese Fragen sind Voraussetzungen für eine fundierte Diskussion über Computerliteralität – aber nicht nur darüber. Wenn zum Beispiel sich im Zuge der Computerisierung das Verständnis von Kommunikation ebenso ändert wie das von Wissen oder von Wissenserwerb dann kann zum Beispiel die Schule ihr traditionelles Verständnis dieser drei Begriffe nicht weiter aufrechterhalten, wenn außerschulische und schulische Lernformen nicht vollständig disparat voneinander bleiben sollen.