

Lernen in der Erlebnisgesellschaft

Das Modul mit dieser Bezeichnung ist ausgelöst durch die intensive Beschäftigung mit dem Buch von Gerhard Schulze: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart, 8. Auflage, Ffm 1992) Dieses Buch enthält eine groß angelegte und Maßstäbe setzende theoretische und empirische Studie zum Thema. Es enthält zudem präzise und differenzierte Reflexionen zum Forschungsbereich, den Fragestellungen und Methoden der Soziologie.

In der Sitzung geht es um Begegnung mit dieser inhaltlichen Problematik und möglichen Konsequenzen für die Pädagogik.

Das Ziel ist es, die Wertwelten, in denen wir existieren, besser zu verstehen, um mehr innere Klarheit über notwendiges Verhalten zu gewinnen.

Die hier versuchte Zusammenfassung einzelner Gedanken ist angesichts der Spannweite und Differenzierung der Studie nachgerade eine Anmaßung und zudem bereits in der Auswahl mit dem Blick auf Unterricht und Erziehung äußerst selektiv. Für eine vertiefte Auseinandersetzung mit dem wissenschaftlichen Ansatz von Schulze ist sie nicht ausreichend. Dies würde die Lektüre der Studie voraussetzen. In dem hier vorliegenden Versuch wird lediglich von einigen Ergebnissen ausgegangen, um einige mögliche und notwendige Konsequenzen für Unterricht im Allgemeinen und für Musikunterricht im Besonderen zu skizzieren.

Definitionen

Der Begriff Erlebnisgesellschaft findet sich im Titel einer groß angelegten kultursoziologischen Studie von Gerhard Schulze über die Bundesrepublik Deutschland etwa um das Jahr 1990. Der Verfasser fragt danach, wie denn der Mensch in einer Gesellschaft lebt, die in der soziologischen Fachwelt übereinstimmend als **Überflussgesellschaft** beschrieben wird. In den früher hier und andernorts auch heute bestehenden Mangelgesellschaften – die als der ökonomische Normalfall gelten – werden die Menschen durch ihre Lebenssituation begrenzt und daher jederzeit vor die Aufgabe gestellt, ihre Existenz zu ermöglichen und zu sichern. Bei seiner Entscheidung geht es daher existenziell um richtig oder falsch. In der Überflussgesellschaft hat der Mensch grundsätzlich die Wahl zwischen vielen Alternativen. Er ist umgeben von einem großen Angebot an Waren und Dienstleistungen, ohne dass die Entscheidungen, die er treffen muss, über seine Existenzmöglichkeit entscheiden.

Beispiel:

In der Mangelgesellschaft geht es darum, ob man überhaupt die tägliche Nahrung organisieren und bezahlen kann. In der Überflussgesellschaft kann der Konsument jederzeit zwischen einem übergroßen Angebot an Ernährungsmöglichkeiten auswählen.

In dieser letztgenannten Situation werden die Entscheidungen nicht nur nach dem Nutz- oder Gebrauchswert getroffen, da dieser von vielen Angeboten erreicht wird. Der Kunde entscheidet vielmehr nach subjektiven **Kriterien des Gefallens**, weswegen Schulze sie als **ästhetische Entscheidungen** definiert.

Beispiel:

Der deutsche Kleinbauer, der sich im Jahre 1950 dafür entscheidet, sein einziges Arbeitspferd mit Hilfe eines riskanten Kredits durch einen Kleintraktor zu ersetzen, tut dies, um im immer härter werdenden wirtschaftlichen Verdrängungsprozess nicht gleich zu verlieren. Seine Entscheidung wird durch die ökonomische Situation gefordert. Ob

die Entscheidung richtig oder falsch ist, entscheidet über seinen Erfolg im Sinne des ökonomischen Überlebens.

Der in der Hamburger Innenstadt lebende Privatmann ohne Grundbesitz in der Natur, der sich für den Kauf eines geländegängigen Autos mit Allradantrieb entscheidet, tut dies aus Gründen subjektiven Gefallens ohne einen ökonomischen Zwang.

Schulze definiert die Entscheidung des Kleinbauern als **außenorientiert**, weil sie seine Reaktion auf die ökonomische Situation ist (also die Außenwelt), die Entscheidung des Privatmannes als **innenorientiert**, da sie von seiner inneren Befindlichkeit herrührt: Dieser Kauf ermöglicht, sich selbst als einen bestimmten Typen zu sehen: Er erlebt sich als ein anderer, als wenn er eine Familienkutsche gekauft hätte. Das für ihn selbst positive Erleben ist der entscheidende Faktor.

In der Überflussgesellschaft steht der Mensch permanent vor solchen Entscheidungen: Was will ich kaufen? Was will ich jetzt tun? Will ich ins Kino oder in die Kneipe? Wen will ich treffen? Usw. All diese kleinen Alltagsszenen, in denen innenorientiert entschieden werden muss, nennt Schulze „**alltagsästhetische Episoden**“.

Natürlich gibt es auch heute außenorientierte Entscheidungen (richtig – falsch, z.B. bei einer technischen Konstruktion oder bei der Finanzplanung eines Unternehmens), die Menschen hatten auch in anderen Gesellschaftsformen immer Erlebnisse, aber die heute zu analysierende vorrangige Bedeutung alltagsästhetischer Episoden für die Gestaltung des Lebens ist die Grundlage für den Begriff Erlebnisgesellschaft. In jeder Gesellschaft erlebt der Mensch etwas, aber das Erleben ist die Folge von Situationen und Handlungen. Die **Kernfrage** der Erlebnisgesellschaft heißt nicht mehr „Wie kann ich in dieser Gesellschaft mein Leben sichern?“, sondern „Wie will ich mein Leben erleben?“. Das Erleben wird selbst zum Ziel der Anstrengung. Das Lebensprojekt besteht darin, „ein schönes Leben zu leben“. Worin dieses schöne Leben besteht, kann man natürlich individuell sehr unterschiedlich sehen. Hier setzt die Gesamtgesellschaft keine Normen, während die hierarchische Mangelgesellschaft jedem seinen Platz und damit die Lebensnormen vorgab.

Was die Alltagsästhetik für den Menschen existenziell bedeutet

In einer geschlossenen **Mangelgesellschaft**, ist der Mensch in seiner gesellschaftlichen **Rolle präzise definiert**. Er erlebt sich als Träger der Macht, als Diener Gottes oder des Königs, als Leibeigener, als Werkträger in der sozialistischen Gesellschaft, als Volksgenosse und dergleichen. Das gibt ihm **von außen** auferlegt seine Position und seine Lebensaufgabe, seine Identität, da er nicht wählen kann, ob er gemäß diesen Vorgaben leben will oder nicht.

In der **Überflussgesellschaft** hat der Mensch nicht mehr automatisch seine durch die Gesellschaft definierte Identität, er hat vielmehr die **Wahl**, wie er diese aufbaut. Da seine Entscheidungen weitgehend alltagsästhetischen Charakter haben, entscheiden diese sogenannten **alltagsepisodischen Episoden** über seine Wahrnehmung durch die anderen. Er selbst und andere gehen davon aus, dass die Entscheidungen **innenorientiert** sind und somit etwas über ihn aussagen. Dem liegt die Auffassung einer relativen Stabilität von Vorlieben zu Grunde. Der Mensch besteht aus seinen Erlebnissen, die nun angestrebt werden unter dem Aspekt von drei Dimensionen: **Genuss** (die sinnlich spürbare Bedeutung schöner Erlebnisse), **Distinktion** (Symbolisierung des Unterschieds zu anderen) und **Lebensphilosophie** (einschließlich der Wertvorstellungen).

Durch die menschliche Disposition, alles als **Zeichen** zu deuten, werden alle Handlungen und Gegenstände **Bausteine** in der **Wahrnehmung eines stilistischen Typs**. Wer sich so entscheidet, ist so. Im Kreislauf wird dies verstärkt: wer so ist, weiß, wie er sich entscheidet.

Wie sich der Mensch in der Freiheit der Wahl orientiert

Die scheinbar reine Individualität aller Entscheidungsmöglichkeiten überfordert den Menschen. Das Bedürfnis nach Struktur und Sicherheit empfiehlt ihm die Anlehnung an Erlebnisangebote, die Orientierung an erkannten Mustern (Stiltypen), ästhetischen Symbolbildungen. Stil wird aber nicht in differenzierter Analyse gedeutet und erworben, sondern anhand weniger Zeichen ganzheitlich erkannt. So entstehen unter der Idee der absoluten Individualität wieder erkennbare Stiltypen. Diese schnelle und vereinfachende Wahrnehmung sichert überhaupt erst Orientierung, sodass jederzeit soziales Handeln möglich ist.

Weitere hinzukommende Erfahrungen stabilisieren die Deutungen, ohne jedoch alle Widersprüche durch Abweichungen, die auf diese Weise jederzeit möglich sind, aufzulösen. Sie werden als Ausnahmen wahrgenommen, die nicht weiter beunruhigen. Das Ausklammern „nicht passender“ individueller Einzelheiten sichert die Wahrnehmung von Zusammenhängen.

Diese Tendenz zur Prägung von ganzheitlich wahrgenommenen Stiltypen, die als Zeichen für die Person aufgefasst werden, ist also ein Phänomen der gesellschaftlichen Wirklichkeit. Die soziologische Methode, mit der die Gesellschaft beschrieben wird, muss mit dieser Realität kompatibel sein.

Die Fülle der Zeichen, die aus Handlungen und Objekten bestehen, bündeln sich in der Erlebnisgesellschaft der Bundesrepublik Deutschland um 1990 in drei große Gruppen, die Schulze als „alltagsästhetische Schemata“ definiert. Auch diese jeweiligen Bündelungen werden vom Menschen **ganzheitlich wahrgenommen** und als Zusammenhang erlebt. Diese Art der Verarbeitung erlaubt auch, in der schnellen Fluktuation der Zeichen das gewohnte Schema zu erkennen.

Alle drei Schemata bündeln natürlich in sich die oben angegebenen Dimensionen Genuss, Distinktion und Lebensphilosophie, für deren konkrete Ausprägung Schulze die in der Tabelle verwendeten Begriffe verwendet:

<i>Alltagsästhetisches Schema</i>	<i>Genuss</i>	<i>Distinktion</i>	<i>Lebensphilosophie</i>
Hochkulturschema	Kontemplation	antibarbarisch	Perfektion
Trivialschema	Gemütlichkeit	antiexzentrisch	Harmonie
Spannungsschema	Action	antikonventionell	Narzissmus

Man erkennt in dieser Aufzählung unschwer historisches, und zwar die aus der bürgerlichen Epoche stammende zweidimensionale Einteilung der Ästhetik in oben und unten, wohingegen das Spannungsschema erst in der Erlebnisgesellschaft dazugekommen ist.

Der Mensch deutet alle ästhetischen Erscheinungen ganzheitlich als zu einem dieser Schemata gehörig durch die Kategorien „ähnlich“ und „unähnlich“.

Angewandt werden diese in der erlebnisorientierten Gesellschaft in zwei Dimensionen. In Bezug auf den **Denkstil** geht es um den Aspekt der **kognitiven Differenziertheit** (von komplex zu einfach), in Bezug auf den **Handlungsstil** auf den Aspekt der **Reguliertheit** (zwischen Spontaneität und Ordnung).

Die Segmentierung der Gesellschaft in Milieus

Definition: Milieus sind Personengruppen von großer Ähnlichkeit der Existenzform und mit erhöhter Binnenkommunikation.

Im Gegensatz zu traditionellen Gesellschaften kann die heutige Gesellschaft nicht mehr in Milieus eingeteilt werden, die sich durch das Verhältnis zur Arbeit definieren. Es gibt zwar noch Zugehörigkeiten zu Berufsgruppen oder Klassen, aber sie definieren nicht mehr primär die Wahrnehmung. Die Lebenssituation erzwingt etwa nicht mehr einen gemeinsamen Stil der Arbeiterklasse und damit deren Selbstdefinition, vielmehr wird der Stiltyp das beherrschende Moment der Wahrnehmung. Und dieser Stiltyp definiert sich durch seine Ähnlichkeit oder Unähnlichkeit zu alltagsästhetischen Schemata.

Gelebt wird der Stiltyp in verschiedenen Milieus. Auf Grund seiner theoretischen Reflexionen und seiner empirisch ermittelten Daten kommt Schulze auf fünf große **Milieus**, die vom Einzelnen vorwiegend gelebt werden durch die Zugehörigkeit zu sogenannten **Szenen**. Letztere gehen allerdings nicht zu 100 Prozent in den Milieus auf. Diese Problematik kann hier aber nicht ausgeführt werden.

Während in alten Gesellschaften Milieus sich definierten über Stellung im Produktionsprozess, Lebensstandard, lokale Umgebung und Religionszugehörigkeit, sind die signifikanten **Zeichen moderner Milieus** das **Alter** (doppelt durch Lebensalter und Generationenzugehörigkeit), **Bildung** und **Stil**.

Die Lebensalter unterscheiden sich vorrangig durch unterschiedlichen **Ich-Welt –Bezug**:

Weltverankert: die Welt wird als gegeben vorgestellt, das Ich wird einem dominierenden Aspekt der vorgestellten Welt untergeordnet.

Ichverankert: Das Ich wird als gegeben vorgestellt, die Welt wird einem dominierenden Aspekt des vorgestellten Ich zugeordnet

Milieus definieren sich zudem über eine **primäre Perspektive** auf Welt und Gesellschaft und über ihre jeweilige **existenzielle Problemdefinition**

Die fünf von Schulze ermittelten Milieus:

<i>Milieu</i>	<i>Ich-Welt-Bezug</i>	<i>Primäre Perspektive</i>	<i>Existenzielle Problemdefinition</i>
Niveaumilieu	Weltbezug	Hierarchie	Streben nach: Rang
Integrationsmilieu	Weltbezug	Soziale Erwartungen	...: Konformität
Harmoniemilieu	Weltbezug	Bedrohung	...: Geborgenheit
Selbstverwirklichungsmilieu	Ichbezug	Innerer Kern	...: Selbstverwirklichung
Unterhaltungsmilieu	Ichbezug	Bedürfnisse	...: Stimulation

(Dieses System wird im Buch ausführlich begründet und erklärt. Die Einzelheiten werden mit allen anderen Aspekten, z.B. alltagsästhetische Schemata, verknüpft)

Einige weitere für das Lernen relevante Details aus dem Zusammenhang der Milieubeschreibung

In hierarchischen Gesellschaften gibt es eine klar zu beobachtende Entwicklungstendenz durch das **Streben, nach oben zu gelangen**. In der Erlebnisgesellschaft gibt es kein oben, also auch kein dem Milieu innewohnendes Streben nach oben

Das Niveaumilieu genießt bei den anderen Milieus kein automatisches Prestige, es ist also nicht erstrebenswert.

Die Vorstellung von den anderen Milieus ist von einfacherer Gestalt als die vom eigenen, da sich die Zugehörigkeit zu einem Milieu durch Gestaltung alltagsästhetischer Episoden auszeichnet, also durch Wahl von Verhalten, Partnern und Gegenständen, also durch Varianten, nicht aber durch Reflexion

Das Verhältnis der Milieus zu einander ist gekennzeichnet durch grundsätzliches Nichtverstehen

Die Probleme des Menschen in der Erlebnisgesellschaft: Wahlunsicherheit und Enttäuschung

Subjektive Beobachtung und wissenschaftliche Forschung zeigen übereinstimmend, dass der Überfluss das Leben in der Erlebnisgesellschaft für den Einzelnen nicht einfach leichter macht. Dies wird sichtbar in der offenkundigen Nachfrage nach allen möglichen Arten von Lebenshilfe, die eben nicht für außenorientierte, sondern für innenorientierte Probleme gefragt ist und daher auch angeboten wird (z.B. Psychotherapie).

Zwar kennen Menschen in aussichtsloser Lage nur Resignation. Menschen im Mittelbereich zwischen großer Not und Hoffnung bleibt hingegen ein Ziel: Sie wissen etwas, das sie erreichen wollen. Ihre Krisen ergeben sich, wenn die Mittel fehlen. Wer aber alles haben kann, hat dagegen **Sinnkrisen**: Nicht mehr seine Existenz ist gefährdet, jedoch deren Sinn: Was will ich eigentlich?

Da der Grund für eine alltagsästhetische Entscheidung nicht als notwendig für die Verbesserung der Lebenssituation gesehen wird, fehlen die Kriterien. Jede Wahl ergreift eine Möglichkeit und schließt dafür andere aus. Welche ist nun richtig?

Eine weit verbreitete naive Sicht der Dinge suggeriert zudem, dass das Ziel des Wollens außerhalb liegt (in der Situation), dass also die Situation die alleinige Quelle des Erlebens ist. Dabei bleibt unbeachtet und, dass es für das Erleben darauf ankommt, wie das Ich die Situation verarbeitet. Das Ereignis selbst wird ja von verschiedenen Menschen, aber auch vom gleichen Menschen zu verschiedenen Zeiten durchaus unterschiedlich verarbeitet: Extase oder Vertrauen kann man nicht „machen“, Erlebnisse sind nicht wirklich kalkulierbar. Was ist der Kern dessen, was im Aufsuchen von Situationen gesucht wird?

Das ins Unermessliche angewachsene Bedürfnis nach Erlebnissen lässt eine ebensolche Fülle von Erlebnisanbietern auf den Plan treten. Es entsteht ein überdimensionierter Erlebnismarkt, der seinerseits Erlebnisbedürfnisse weckt und suggeriert. Längst weiß der Kunde, dass nicht

alles gehalten werden kann, was versprochen wird, aber sicherheitshalber lässt er sich darauf ein.

Die Enttäuschung darüber, dass das gewünschte Erleben, also die große Befriedigung, trotz all der erworbenen Dinge, Personen und Situationen nicht in gewünschtem Maß eintritt, kann dann dazu verlocken, das Bemühen um das Erleben zu intensivieren, ohne dass das Problem sich löst. Erkennbar ist dies an der Inflation der Erlebnisversprechungen, die jedes provinzielle Popkonzert zum kommenden Mega-Event stilisiert.

Wer sich diese Erfahrung anhäuft, muss sich schon vor dem Ereignis fragen, wie er es danach noch toppen kann. (In der Karibik waren wir doch schon) In diesen Zusammenhang kann man etwa die Suchtproblematik stellen.

15 Jahre nach der Veröffentlichung: Neue Tendenzen

15 Jahre nach Erscheinen der Studie hat sich in der Gesellschaft ein nicht mehr zu übersehender Wandel vollzogen, der angedeutet werden kann mit Stichworten wie „Arbeitslosigkeit“, „Hartz IV“, „Öffnen der Schere von arm und reich“, „Prekariat“ und ähnlichem. In Bezug auf die von Schulze beschriebene und gedeutete Kultur der Erlebnisorientierung bedeutet diese Entwicklung im Grunde den Entzug der ökonomischen Basis für eine Wahl zwischen potentiell vielen Alternativen in den alltagsästhetischen Episoden oder zumindest eine dramatische Einschränkung. Die Aufgabe, das Überleben zu sichern, wird vor das Ziel gestellt, durch den Gebrauch der gewählten Zeichen den eigenen Typ, also die eigene Identität darzustellen.

Die vielfach zitierte Idee vom „Fordern und Fördern“, die allen so genannten Reformvorhaben zu Grunde liegt, verlangt vom Einzelnen eigentlich plötzlich eine Umorientierung nach den Gesetzen einer Welt, die Schulze als außenorientiert definiert (also einer Mangelgesellschaft), verlangt also Tugenden wie Realitätssinn, Askese, Bescheidenheit, Leistungsstreben, also auch die Aufforderung an die Betroffenen, in dieser hierarchischen Gesellschaft, in der sie das neue „Unten“ sind, nach „oben“ zu streben.

Dies hat aus mehreren Gründen aber nicht zu Folge, dass die Gesellschaft sich wirklich wieder zurückverwandelt in den Zustand vor der „Erlebnisgesellschaft“. Das hat vor allem damit zu tun, dass die feste Ordnung gesellschaftlicher Schichtung aus den Arbeitsverhältnissen sich nicht wieder einstellt, weil die Art der Arbeitsverhältnisse sich geändert hat, und ebenso dadurch, dass diese neue Armut nur einen Teil der Gesellschaft betrifft. Immerhin wird eine zunehmende Mehrheit von der Angst vor diesem Schicksal erfasst. Wohin die Entwicklung geht, ist noch nicht wirklich abzusehen.

Die betroffenen Erwachsenen dürften sich vor allem als Verlierer sehen, die urplötzlich in den Absturz geraten sind. (Deren Kinder werden allerdings zunehmend schon in diese Situation hinein geboren.) Zu beobachten ist nun, dass dennoch meistens versucht wird, nach den Reaktionsweisen einer Erlebnisgesellschaft das eigene Leben zu definieren. Dabei dürfte der ökonomisch bedingte Verlust an Wahlmöglichkeiten das eigentliche traumatische Erlebnis sein. Zu den vielfach zu beobachtenden Strategien gehört dabei das Verbergen der realen Situation (Scham) und die (zu kostspielige) Vortäuschung falscher Tatsachen (Leugnung und Kulisse), sowie aggressives Aufbegehren.

Neuere Untersuchungen führen daher in die Darstellung der Gesellschaft andere Kategorien ein, in denen die Position der Einzelnen in der Arbeitswelt und die Reaktion darauf eine entscheidende Rolle spielen. Dennoch liefert die Arbeit von Schulze ein nach wie vor wirksames begriffliches und methodisches Instrumentarium zum Verstehen der kulturellen Verhaltensweisen.

Was die Einsicht über die Erlebnisgesellschaft mit der Schule zu tun haben könnte

Zu den Voraussetzungen für gelingenden Unterricht gehört nicht nur eine angemessene Fachdidaktik, Einsichten in Lerntheorie und Entwicklungspsychologie und die Anwendung erprobter Unterrichtsmethoden, sondern auch ein kundiger Blick auf die Welt, in der Schülerinnen und Schüler leben. Er ist eine Bedingung dafür, dass Lehrer und Lehrerinnen ihre Schüler verstehen.

Ein wichtiger Grund für das Misslingen von Unterricht ist immer wieder das gegenseitige Nichtverstehen von Denk- und Empfindungsweisen des oder der jeweils anderen. Zu den vielfach schon immer zu beobachtenden Fähigkeiten anerkannter und erfolgreicher Lehrer gehört die wache Beobachtung und das Einfühlungsvermögen, eine von Empathie getragene Fähigkeit zu verstehen. In einer Unzahl von Fällen reagieren Lehrer in positiver Weise aus dem Bauch heraus, wie man landläufig sagt, um ihre Schüler zu erreichen. Ihre Deutungsmuster und ihr Handlungsrepertoire stammen aus dem, was man ihre inneren Lehrertheorien genannt hat.

Nicht selten misslingt dies aber auch, die Lehrkraft spürt eine Grenze ihrer Verstehensmöglichkeiten. Die Auseinandersetzung mit neuen wissenschaftlichen Theorien und die Reflexion der Praxis aus dieser Sicht können helfen, neue Möglichkeiten zu gewinnen, vielleicht helfen, Grenzen zur eigenen Entlastung zu verstehen. Die Einsichten zur Erlebnisgesellschaft können so gesehen viele Impulse geben, indem sie Urteile sicherer machen, Erfahrungen bestätigen oder neue Deutungen eröffnen.

Die Schüler besser verstehen

Im Wesentlichen wachsen Kinder heute in der Erlebnisgesellschaft auf, werden nach den dort herrschenden Regeln sozialisiert und sind in ihrer Lebensauffassung von ihr geprägt: Priorität haben alltagsästhetische Entscheidungen und dies desto mehr, je weniger die Kinder von den Eltern mit Normen und Pflichten behelligt werden. Hier spielt allerdings der Erziehungsstil der Eltern noch eine große Rolle.

Aber trotz aller Bemühungen auch um eine Werteerziehung gilt für die Eltern weitgehend: Kinder sollen es schön haben, so wie ja auch die Erwachsenen ein schönes Leben leben wollen. Die Frage heißt denn auch nach dem Unterricht vielfach nicht: Was habt ihr heute Interessantes gelernt, sondern: War es heute schön in der Schule? Eltern bestätigen vielfach so und ähnlich die Suche nach dem schönen Erleben in der Schule. Diese wird auf diese Weise oft unbewusst zum Erlebnisanbieter für die Kinder. Dem widerspricht es nicht, dass von den Eltern natürlich auch der Erfolg für die Kinder erwartet wird, nicht selten auch als eine Bringschuld der Schule.

Viele Eltern klagen, dass es ihnen schwer fällt, den Einfluss, der von außen auf die Kinder einwirkt, klein zu halten. Je älter die Jugendlichen dann werden, desto schwieriger wird es. Das liegt natürlich weitgehend in den Möglichkeiten der Überflussgesellschaft begründet. Anders als in geschlossenen Gesellschaften stürmt auf die Jugendlichen ein unüberschaubares Erlebnisangebot ein. Mit Hilfe der Medien ist die ganze Erlebnisindustrie greifbar. Leicht verfügbares Taschengeld, für das sich eine immense Industrie interessiert, eröffnet Wahlmöglichkeiten. Bei den Gleichaltrigen und den etwas älteren Vorbildern lernen die Heranwachsenden zunehmend, wie man Zeichen übernimmt, die eine Identität schaffen, und probieren dies aus. Nicht selten wechseln sie dabei die Botschaft, je nach sozialem Kontext, in dem sie sich bewegen.

Die Muster stammen aus den Milieus. Deren Werte werden ganzheitlich erfahren und übernommen, selten differenziert reflektiert. Aus diesen Milieus stammen also die Werturteile auf der Basis von Lebensphilosophien. Wenn es zwischen den Schemata des Elternhauses und der Umwelt zu Differenzen oder gar Konflikten kommt, so sind dies meist Konflikte

zwischen den Schemata, die zum Tragen kommen, in den seltensten Fällen ist die Innenorientierung, die Erlebnisorientierung als solche in Frage gestellt.

Schule und Lehrer im Horizont der Schüler

Für viele Schüler ist Schule als einzige Institution anders als alle anderen Bereiche, mit denen sie befasst sind. Sie ist für viele ein begrenzendes Zwangssystem, das nicht von alltagsästhetischen Gesichtspunkten geprägt ist, sondern von Fremdbestimmung und Pflichten, Beides scheint nicht geeignet zur Übernahme von Zeichen für einen akzeptierten Stiltyp.

Schüler haben keine Sozialisationserfahrungen im Umgang mit solchen Systemen. Es konfligiert weitgehend mit den Erfahrungen im privaten Bereich: Kennzeichen der Schule ist nicht die Wahl, sondern die Begrenzung durch Verpflichtung.

Schüler interpretieren natürlich auch Lehrerverhaltensweisen als Symbolisierung von Typen und Einstellungen. Dabei geraten häufig die Positionen von Lehrer und Schüler in einen Kulturkonflikt, der sich in Formen des Nichtverstehens und der Abwertung zeigt, zumal auch Lehrer selbst oft nicht erkennen können, wo sie aus ihren eigenen alltagsästhetischen Schemata und ihrer Milieuzugehörigkeit heraus agieren.

Lehrpläne sind oft in alter Bildungstradition aus dem Geist des Hochkulturschemas entworfen. Aber es liegt in der Logik der beschriebenen Situation, dass Bildungsangebote aus der Hochkultur bei Schülern nicht mehr automatisch Prestige genießen.

Wie kann Schule auf die Situation reagieren?

Es liegt auf der Hand, dass auf Grund der zielgerichtet begrenzenden Struktur und der zur Verfügung stehenden Mittel Schule in der Konkurrenz der Erlebnisanbieter nicht mithalten kann. Jeder Versuch, Erlebnisaspekte gezielt zu inszenieren ist daher zum Scheitern verurteilt, auch wenn die Kinder Eventphänomene zunächst besser finden als langweiligen Unterricht. Sie werden sich durch solche Versuche aber nicht ködern lassen zu einem echten Interesse für irgendwelche aus der Sicht der Lehrer relevanten Themen.

Schule muss daher anders mit der Problematik umgehen als der private Bereich, es lohnt kein Nachmachen, sondern ein Dagegensetzen. Die einzige Chance, die Schule wirklich hat, besteht im Gelingen des Aufbaus einer Gegenwelt, indem sie also zu ihren Aufgaben steht.

Das erfordert ganz einfach die Situation der Kinder und Jugendlichen: Kinder stehen am Anfang der Selbstfindung ihres Stiltyps. Wenn die Krisen der Mangelgesellschaft angesichts des Mangels sich als Überlebenskrisen darstellen, so stellen sich die Krisen der Erlebnisgesellschaft angesichts der Fülle an Wahlmöglichkeiten als Sinnkrisen dar. Die Frage heißt dann: wer bin ich eigentlich?

Kinder sind mit Wahlen vielfach überfordert und brauchen Struktur. Was ihnen nützen kann, ist Hilfe zur Reflexionsfähigkeit. Reflexion ist der Versuch des Subjekts, seiner selbst habhaft zu werden. Durch Erinnern, Erzählen, Interpretieren, Bewerten gewinnen Ursprungserlebnisse festere Formen. Allerdings verändern sie sich dabei auch.

Identität kann nicht nur über den Stiltyp entstehen, sondern auch über das Können. Ich bin nicht nur meine alltagsästhetischen Episoden. Ich bin auch meine Fähigkeiten. Da ist die Chance der Schule (allerdings auch neben anderen Anbietern) Können wird auch in der Berufswelt nach wie vor geachtet. Der Zwang hierzu könnte in Zukunft größer werden, wobei das Können nicht auf Fachliches begrenzt sein sollte, sondern die Persönlichkeit meint. Ich bin auch meine menschlichen Qualitäten.

Aus dem kurz Gesagten ergeben sich für den Unterricht **Konsequenzen und Handlungsoptionen:**

Die Suche nach Sinn ist ein Grundbedürfnis Heranwachsender, auch wenn diese Suche bei vielen maskiert erscheint und nicht verbal ausgedrückt werden kann. Sinn wird nicht erfahren allein durch Fakten, sondern durch deren Reflexion. Die Lehrkraft kann den Sinn, den sie in einer Sache sieht, auch nicht einfach verordnen, denn jeder muss ihn für sich in seiner Sprache erarbeiten. Sinn- und Selbsterfahrungen sind daher im Unterricht zwingend.

Icherfahrungen sind besonders im Kontext mit anderen notwendig zur Vermeidung von Einsamkeit, denn sie stabilisieren sich in der offenen Auseinandersetzung mit anderen (Mitschülern und Lehrern). Dabei ist auch zu berücksichtigen, dass im Einzelnen eine Konkurrenz zweier Motive herrscht: das Motiv zur Konformität und das Motiv zur Einzigartigkeit (des Andersseins).

Ichstärke bildet sich durch die Stärkung des Könnensbewusstseins. Der Unterricht muss so angelegt sein, dass er Erfolge ermöglicht, dass er immer wieder zu einer positiven Feier des Erfolgserlebnisses werden kann.

Der Lehrer

Die Neurobiologie hat auf Grund ihrer Forschungen mit der Theorie der Spiegelneuronen die uralte Wahrheit bestätigt, dass Schüler am Beispiel und durch das Vorbild der Lehrkraft lernen.

Die Theorie beinhaltet kurz gesagt folgendes: Wenn ein Mensch einen anderen Menschen bei einer Tätigkeit beobachtet, simuliert sein Gehirn simultan diese Tätigkeit ganzheitlich („spiegelt“ sie) und speichert sie als eigene Option ab. Dabei wird nicht nur der äußere Ablauf erfasst, es wird auch die innere Befindlichkeit aufgefasst. In anderem Zusammenhang sagt der Konstruktivist Maturana sinngemäß: Der Schüler lernt nicht die Sache, sondern den Lehrer.

Dies macht die besondere Bedeutung und Verantwortung des Lehrers eben auch bei Prozessen der Sinnsuche deutlich. In den Begrifflichkeiten der Soziologie muss festgestellt werden, dass Schüler ihre Lehrkraft nicht nur unter dem Aspekt der fachlichen und methodischen Kompetenz erleben, sondern auch in ihrer menschlichen. Die Lehrkraft wird in Erscheinungsform, Handlungsweise, Gesprächsverhalten usw. zum Träger von Zeichen, die sie im Sinn der Soziologie für die Schüler als einen bestimmten Erlebnistypen erscheinen lassen.

Schüler sagen etwa: „der kann was, ist aber eitel“, „der weiß alles besser“, „der ist verpeilt“, „der ist ein typischer Spießer“, „der lässt dich nicht hängen“, „der kann mich interessieren“.

Auch die Lehrkraft selbst begreift sich als ein bestimmter Typ, aus dem verschiedene Rollen resultieren: Helferrolle, Starrolle, Machthaber usw. Letztlich sind alle diese Rollen für das Ziel, dem Schüler bei der Suche nach seiner Identität zu helfen, nicht wirklich nützlich. Was Schüler brauchen sind Lehrer, die sich für sie interessieren, die sie ernst nehmen, die sich mit ihnen auseinandersetzen, die ihnen Erfolge ermöglichen – und dies nicht aus einer angenommenen Rolle, sondern aus innerer Überzeugung.

Wolfgang Schulze: Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart. Campus-Verlag Ffm 1992, ISBN 3-593-34843-8

Zur Orientierung über die Theorie der Spiegelneuronen:

Joachim Bauer: Warum ich fühle, was du fühlst. Intuitive Kommunikation und das Geheimnis der Spiegelneurone. Hoffmann und Campe, Hamburg 2005. Als Taschenbuch im Heyne Verlag, München 2006