

Repräsentation und Erfahrung – oder die Verwurzelung der Symbolwelten im Handeln

0 Einführende Problemstellung

Eine der wesentlichsten Veränderungen zeichnete sich im 20en Jahrhundert im Mediensektor ab. Die Technologie als Kombination aus Technik und Wissenschaft entwickelte dort eine Dynamik, bei der inzwischen die Medien selbst die Visionen ihrer eigenen Zukunft beschreiben. Waren es bisher Vorstellungen, geistige Entwürfe, die den Weg und Inhalt von fiktionalen Welten bestimmten, sind es inzwischen Bilder, die gleichsam real in anschaulicher Weise irrealer Lebensbereiche beschreiben.

Eine Entwicklung, die besonders auffällig ist, bei einem Blick in die Zimmer unserer Kinder und Jugendlichen. Jules Vernes „In 80 Tagen um die Welt“, Karl Mays „Schatz im Silbersee“ oder George Orwells „1984“, jene zwischen Buchdeckel gepresste Visionen einer anderen Welt, sind meistens verdrängt worden von Videofilmen und Computerspielen.

Oberflächlich betrachtet könnte man dies als eine schlichte Verlagerung innerhalb des visuellen Bereiches deuten, nach dem Motto: früher mussten Sachverhalte mit den Augen gelesen werden, heute können sie mit den Augen über Bilder erfasst werden. Eine Aussage, die insbesondere unter medientechnischer Perspektive meistens auch als Beleg für Zukunftsträchtigkeit präsentiert wird. Piktogramme, Logos etc. ersetzen Beschreibungen. Comics – inzwischen auch für das Buch der Bücher, die Bibel entwickelt – kennzeichnen komplexe Zusammenhänge, erlauben nicht nur Komplexität zu reduzieren, sondern diese auch in anschaulicher Form im wörtlichen Sinne zu präsentieren.

Passend zu einer solchen pragmatischen Sicht haben sich auch eine Reihe von Gesellschaftskritikern, insbesondere in der Pädagogik etabliert. Angetrieben vom traditionellen lebensreformerischen Ganzheitsdenken beklagen sie die aus dieser Entwicklung sich abzeichnende Einseitigkeit kindlicher Weltbezüge nach dem Muster: Wer einen großen Teil seiner Freizeit vor dem Bildschirm verbringt und Erfahrungen nur noch aus der Sesselperspektive kennt, ist nur unzureichend vorgebildet für sein zukünftiges Leben. Die spitze Nachfrage, wo denn die Defizite liegen, wenn die Welt der Erwachsenen sich zunehmend als eine Bildschirmwelt entwickelt, wird meist mit normativen Hinweisen auf eine Anthropologie der Natürlichkeit beantwortet, die durch die aktuelle Zivilisationsentwicklung angeblich immer mehr an Gültigkeit verliert. Die Attraktivität dieser Beurteilung liegt in ihrer anschaulichen Nachvollziehbarkeit. Es scheint auf der Hand zu liegen, dass Kinder, die täglich 4 – 6 Stunden fast un-beweglich bewegte Bilder rezipieren, selbst immer passiver werden.

Ein Gedanke, den insbesondere die Sportpädagogik gern zum Anlass nimmt, um die Unverzichtbarkeit von Spiel, Sport und Bewegung vom Kindergarten bis zum Abitur einklagen zu können, wobei sie meist ohne eigene Begründungsleistung aus der allgemeinen Gesellschaftskritik die Legitimation ihrer bewegungsrelevanten Angebote ableitet.

Pädagogische Positionsbestimmungen, die in der Regel für Elternabende und kulturpolitische Grundsatzpapiere z.B. zum Erhalt der 3. Sportstunde reichen, die jedoch durch ihre normative Grundannahmen ungeeignet sind für den Diskurs in der zeitgenössischen Philosophie und Pädagogik. Denn dort geht es (zunehmend wieder neu) um die prinzipiellen Erfahrungsmöglichkeiten in einer Welt, in der Realität und Fiktion sich scheinbar unauflösbar miteinander verschlungen haben und damit auch die Bestimmung des Menschen als erkenntnisfähiges Subjekt immer schwieriger zu werden scheint, da unklarer wird, worauf sich die Erkenntnisfähigkeit beziehen soll. So schreibt u.a. LENZEN

„Wenn man nun jedoch wenigstens tentativ den Schritt von einer strukturalistischen Analyse in Richtung auf eine poststrukturalistische Beurteilung des Verhältnisses von Zeichen und Realem nachvollzieht, dann ändert sich auch die Einschätzung der Aussichten systematischer Pädagogik. Die Zeichen haben begonnen, nicht mehr nur die Abwesenheit des Realen zu bezeichnen, sondern sie verweisen auf keine Realität mehr, sie sind ihre eigenen Simulakra geworden. Sie simulieren eine Wirklichkeit. Das Reale wird durch die Zeichen substituiert, es gibt keine Referentiale zwischen den Zeichen und dem Bezeichneten mehr (vgl. BAUDRILLARD 1978, 11). Unsere Kultur ist in eine Situation geraten, die an die des Arztes im Angesicht eines Patienten erinnert, der in Verdacht steht, Simulant zu sein. Da dieser zur Glaubhaftmachung seiner Krankheit deren Symptome erzeugen muss, lässt sich nicht mehr sagen, ob er wirklich krank ist oder nicht. Reales und Zeichen diffundieren ununterscheidbar, mehr noch: die Zeichen bringen eine Wirklichkeit selbst hervor, die Wirklichkeit der Krankheit“ (LENZEN 1987, 50).

Entscheidend für die weitere Argumentation ist, dass diese selbstkritische Auseinandersetzung über die Bedingung der Möglichkeit pädagogischen Handelns auf die tieferliegende erkenntnistheoretische Frage des Wechselverhältnisses von Mensch und Welt verweist, das auch die folgende Argumentation bestimmen soll. Drei Stichworte werden dabei im Zentrum der Erläuterungen stehen:

- Die Frage nach der *subjektiven Erfahrung* in der medienvermittelten Welt,
- die Rolle des *Bildes* als neues Erkenntnismedium und schließlich
- in welcher Weise jene Bilder letztlich ihre Bedeutungsgrundlage erhalten.