



Grundkurs Alltags- und Lebensökonomie „Ich bin meine Zukunft! Die Gestaltung der Lebenslage“

Darstellung der Hauptinhalte des Teilmoduls 7:

Freundschaft und Freizeit gestalten

Im siebten Teilmodul wird der weitgehend selbstbestimmte Teil der Lebenswelt näher betrachtet. Es geht um die freie Gestaltung der Sozialbeziehungen und der Regeneration, um die Bedeutung von Freundschaft und Freizeitⁱ.

Die Freundschaften und die Hauptbezugsgruppe, die Peer-Group, sind neben und bei Jugendlichen häufig vor der Familie die wichtigsten sozialen Bezugspunkte. Als Peer-Group wird die Gruppe der Gleichaltrigen von Kindern und Jugendlichen bezeichnet, die den persönlich bevorzugten sozialen Ort für Erfahrungen von Solidarität und Zugehörigkeit sowie von Raum für die soziale Selbstfindung und Identitätsbildung bietet. Die Gruppe bildet den von den Jugendlichen selbst gewählten Rahmen für die Entwicklung des Verhaltens und kann zur Individuation und Sozialisation, also zur gesellschaftlichen Integration, ebenso führen wie zur Verselbstständigung oder Vereinzelung ihrer Mitglieder in der Gesellschaft bis hin zur gemeinsamen Abwahl geltender Normen. Kinder und Jugendliche müssen ständig in den von Erwachsenen bestimmten Strukturen handeln (z.B. Schule, Berufswelt). Sie suchen daher nach Beziehungen, die ihnen Verhaltenssicherheit bieten. Diese finden sie in der Gruppe der Gleichaltrigen, die zur Hauptquelle für die Vermittlung von Sicherheit und Status wird. Dort finden sie Rückhalt gegenüber dem Anpassungsdruck der Erwachsenenwelt, Spannungs-entlastung vom Stress der übrigen Lebenswelt sowie Verständnis für ihre Probleme. Daneben bietet die Peer-Group als soziales Übungsfeld die Gelegenheit, fernab von der Kontrolle der Erwachsenen eigene Verhaltensweisen zu erproben und autonomes Verhalten im Rahmen der Gruppenregeln auszuprobieren, ohne schwerwiegende negative Sanktionen befürchten zu müssen. Die Gleichaltrigengruppe gibt damit auch die Chance zum Aufbau der eigenen Persönlichkeit. Denn aus dem sich entwickelnden Selbstbewusstsein ergibt sich der Wunsch nach Anerkennung und Selbstbestätigung, der durch die Auseinandersetzung mit anderen Vorstellungen, die in der Gruppe mit geringeren Risiken verbunden ist, erreicht werden kann. Somit wird in diesem von der übrigen Gesellschaft abgeschirmten sozialen Raum die Fähigkeit zur Solidarisierung und Identifizierung im Spannungsfeld zwischen Freiheit und freiwilliger Bindung gefördert und der Weg zur späteren Erwachsenenposition geebnet. Zugleich werden Standards im sozialen Umgang sowie vor allem im Konsum- und Freizeitverhalten ausgeprägt.

Die Binnenstrukturen der Peer-Gruppen sind vielfältig. Sie reichen von der spontanen Situationsgruppe ohne erkennbare Organisationsstruktur bis zu formal strukturierten und dauerhaft angelegten Gruppen mit festgelegtem Beziehungsgefüge, Rollendifferenzierung in Führungspersonen und Gefolgsleute sowie Konformitätsforderungen und Sanktionssystemen. Überwiegend sind Kinder- und Jugendgruppen informell strukturiert und die Beziehungen unter den Mitgliedern eher gefühlsbetont statt rational bestimmt. Als zentrale Funktionsprinzipien der Gruppe wirkt die Abgrenzung nach außen und die Solidarität nach innen. Der Wert des einzelnen Mitglieds wird häufig durch die praktizierte Solidarität bestimmt; entsprechend hoch ist der Konformitätsdruck. Geschmack und Mode, Interessen und Ansichten, Vorlieben und Ablehnungen werden durch das Gruppenbewusstsein bestimmt.

Freizeit ist Zeitverwendung jenseits der Erfüllung zentraler sozialer Rollen oder kürzer gesagt: freie Zeit plus selbstgewähltes Tun. Die Gegenüberstellung von Arbeit und Freizeit



greift zu kurz, weil mindestens eine zweidimensionale Betrachtung geboten ist: freie Zeit versus verpflichtete Zeit und Arbeit versus Muße. Der Sinn und Nutzen der Freizeit ist vor allem im Zusammenhang mit der Regeneration zu sehen. Freizeitaktivitäten haben allgemein die Funktion der Kompensation für fremdbestimmtes Handeln im weiten Sinn und fördern damit einen emotionalen Spannungsausgleich. Sie dienen insbesondere der Erfüllung von Bedürfnissen nach Begegnungen mit sich selbst (Besinnung, Meditation), mit anderen Menschen und mit der Natur und damit idealerweise der Selbstverwirklichung, wie dies überwiegend im Rahmen von Bildungs- und Erwerbsarbeit sowie Haushalts- und Familienarbeit und sonstigen Pflichten nicht möglich ist. Das Statistische Bundesamt hat 2000/2001 ermittelt, dass Jugendliche zwischen 10 und 14 Jahren an einem durchschnittlichen Wochentag knapp sechs Stunden Zeit für ihr soziales Leben, Mediennutzung, Hobbys und Sport haben; die Schule und Hausaufgaben beanspruchen durchschnittlich gut fünf Stunden. Über sinnvolle Freizeitbeschäftigung lässt sich mit Blick auf die oben genannten Funktionen diskutieren; sie zu gestalten, erfordert Kompetenzen sowie weitere ökonomische Mittel und Gelegenheiten. Dies zu erkennen und umzusetzen, ist ein Ergebnis von Lernprozessen. Für die Vermittlung von Einsichten können die jeweils aktuell ausgeprägten Vorlieben der Freizeitgestaltung nicht ignoriert werden. Neben Aktivitäten außer Haus, aber auch dort, haben Computerspiele, Fernsehen und Musik hören einen sehr hohen Stellenwert für Jugendliche.

Computerspiele werden mit sehr unterschiedlichen Inhalten angeboten. Es gibt Action-, Abenteuer-, Rollen- und Sportspiele, Simulationen sowie Denk- und Geschicklichkeitsspiele. Zunächst ermöglichen Computerspiele generell eine Befriedigung von Bedürfnissen nach Spiel, Spaß, Spannung, intellektueller Herausforderung und dergleichen mehr in Form einer vordergründig „zweckfreien“ Tätigkeit. Daneben bieten sie, wie alle Freizeittätigkeiten, die stark von der Peer-Group geprägt sind, die Möglichkeit zur Identifikation mit der und zur Integration in die Gleichaltrigengruppe. Ein Jugendlicher, der in einer Gruppe agiert, in der Computerspiele „angesagt“ sind, „muss“ zu diesem Thema etwas sagen können. Computerspiele können auch zur Bildung des Humanvermögens beitragen. Denn zum einen werden der Umgang mit der Hardware, z.B. Tastatur und Maus, geübt. Zum anderen wird während der Anwendung des Programms die Möglichkeit geboten, verschiedene Rollen zu übernehmen, Stress abzubauen bzw. einen konstruktiven Umgang mit Stressfaktoren zu lernen, Konzentrationsfähigkeit zu trainieren, Lösungsstrategien bei Konflikten zu entwickeln, Normen und Werte zu reflektieren, gedankliche Freiräume zu erschließen, planvolles und durchdachtes Handeln sowie vernetztes Denken zu erproben, das Auffassungsvermögen zu schulen, den Umgang mit Macht oder Kontrolle spielerisch zu erforschen sowie Strategien für den Umgang mit „Gefahren“ zu durchdenken. Die Faszination von Computerspielen resultiert vor allem aus der Möglichkeit als Akteur auftreten zu können und zeitnah ein Ergebnis zu erzielen.

Bei der Auseinandersetzung mit Computerspielen dürfen Hinweise auf mögliche Einseitigkeiten im Nutzungsverhalten und negative Folgen für die Spielenden und ihre Umwelt nicht fehlen. Folgende Punkte, die sich zum Teil gegenseitig bedingen, sind diskussionswürdig: Gewaltverherrlichung in Computerkriegsspielen; „Schwarz-Weiß-Malerei“, d.h. stereotype und unrealistische Darstellung von Menschen, insbesondere von Frauen, in den Spielen und mögliche Verengung des Blicks auf die Realität; Freizeitmonotonie und Suchtpotential, d.h. ausschließliche Gestaltung der Freizeit durch Computerspiele; Kontaktarmut: Die Schwierigkeiten im Umgang mit den Computerspielen beginnen oft dort, wo das Spiel mit Einsamkeit und fehlendem Realitätsbezug zusammenfällt; Zeitfalle und ihre Folgen: Alternative Freizeitmöglichkeiten, insbesondere die Pflege von Freundschaften werden nicht wahrgenommen und bestimmte Pflichten, wie Hausaufgaben, die Mithilfe im Haushalt oder gar der Schulbesuch, können aufgrund der Zeitpräferenz für Computerspiele nicht mehr realisiert werden. Daraus ergeben sich u.a. Konsequenzen für das Zusammenleben im



Haushalt, für das soziale Netz oder für die Schulleistungen. Somit kann sich eine unverhältnismäßig zeitintensive Nutzung von Computerspielen negativ auf die anderen Bereiche der Lebensgestaltung auswirken.

Der Konsum von Musik geht über das bloße Hören weit hinaus und entfaltet gerade in Jugendgruppen wichtige Funktionen. Jugendliche verwirklichen in einer vielfältigen Medienwelt, in der die Musik eine prägende Kraft darstellt, gezielt ihre Bedürfnisse und Interessen. Medieninhalte können Gruppenidentitäten beeinflussen oder gar bestimmen, indem z.B. Reflexionen zu bestimmten Musiktiteln und Liedinhalten stattfinden, gemeinsam getanzt wird oder Musiker und Musikerinnen mit ihren Lebensstilen zu Leitbildern werden und Möglichkeiten zur Identifikation bieten. So wirkt sich ein gemeinsamer Musikgeschmack positiv auf den Gruppenzusammenhalt aus. Musik als Freizeitkultur zeigt sich dann in ihrer sozialen Funktion. Ein gemeinsamer Musikgeschmack ermöglicht Anknüpfungspunkte für Gespräche und das Reden über Liedtexte und dient als Camouflage für eigene Sorgen, Phantasien und Wünsche. So werden die Musik, aber auch andere Medieninhalte zum Stellvertreter für die Auseinandersetzung mit der eigenen Lebenssituation. Darüber hinaus bieten sie Orientierungspunkte und Optionen für die individuelle Entwicklung. Jugendliche binden somit recht früh speziell die Musik und die Mediennutzung allgemein in ihre Lebensführung ein. Musik wird nicht nur in Gemeinschaft, sondern auch alleine und nicht nur zur Gewinnung von Freude, sondern auch zur Auseinandersetzung mit Sorgen und Trauer gehört.

Die Art und Weise der Beschäftigung mit Computerspielen und Musik, aber auch die Motivation für viele andere Aktivitäten in der Freizeit sind von ökonomischen Erwägungen beeinflusst. So werden tendenziell die Freizeitbeschäftigungen am wenigsten ausgeübt, die mit einem relativ hohen Aufwand an Eigeninitiative, Zeit, Geld und Nerven – kurz: an persönlichen Ressourcen – verbunden sind. Um ein Konzert zu besuchen, müssen erhebliche Mittel an Zeit und Geld eingesetzt werden: Zeit in der Schlange beim Kauf der Karten und vor dem Einlass sowie während des Konzerts und Geld für die Karten, für die Fahrt zum Veranstaltungsort. Dagegen kann Musikgenuss aus dem Aufnahme- und Wiedergabegerät durch Knopfdruck – „just in time“ – in einem sehr günstigen Kosten-Nutzen-Verhältnis produziert werden.

Autor:

Prof. Dr. Michael-Burkhard Piorkowsky

Professur für Haushalts- und Konsumökonomik

Rheinische Friedrich-Wilhelms-Universität Bonn



ⁱ Vgl. Kutsch/Piorkowsky/Schätzke (1997) Einführung in die Haushaltswissenschaft. Haushaltsökonomie, Haushaltssoziologie, Haushaltstechnik. Stuttgart 1997, S. 97-100; Hopf (2007) Zukunftsorientierte haushaltsbezogene Bildung. Begründung und Entwicklung unter besonderer Berücksichtigung der Hauptschule. Diss., Universität Bonn, 2007, S. 221-230.