

Gerold Scholz

Verstecken

Einleitung

Ich spreche aus zwei Gründen über Verstecken. Verstecken, sich verstecken können, verstecken spielen, ist ein Beispiel für eines der Themen, mit denen sich Kristin Westphal beschäftigt. Es geht beim Verstecken um die Frage nach der Beziehung zwischen Leib und Umwelt. Und es enthält eine aktuelle Frage. Sie lässt sich so umschreiben: Was geschieht, wenn man sich nicht mehr verstecken kann?

Ich werde zunächst auf die Bedeutung des Verstecken-Spielens von Kindern eingehen. Ich wechsele dann die Perspektive auf Erwachsene und frage, ob es heute und in absehbarer Zukunft möglich ist, sich zu verstecken. Dieser Aufbau verlangt dann eigentlich einen dritten Schritt. Als Frage formuliert: Was bedeutet es für die Enkulturation von Kindern, in einer Welt aufzuwachsen, in der sich Erwachsene fragen, ob sie sich verstecken können? Ich habe darauf keine Antwort. Aber Kristin Westphal hat noch viele Jahre Zeit, sich mit dem Thema zu beschäftigen, wenn sie denn möchte.

Verstecken Spielen

Ich wohne auf einem Berg im Odenwald. Dort gab und gibt es die Möglichkeit, Blockseminare mit Studierenden zu veranstalten, die es den Studenten und Studentinnen schwer machen, das Seminar zu verlassen. Bei einem dieser Seminare habe ich mit zwei Studentinnen verabredet, dass sie mit ihren Kommilitonen verstecken spielen sollten. Es war Winter und es lag Schnee. Was diejenigen, die sich nun versteckt hatten nicht wussten, war, dass die beiden Studentinnen überhaupt nicht mitspielten. Weder sie noch ich haben ihre Kommilitonen gesucht. Nach einiger Zeit – so zwischen 20 und 45 Minuten – hatten alle von allein ihr Versteck verlassen und sich im Tagungshaus eingefunden. Es gab interessante Gespräche darüber, wer sich wie wo versteckt hat, ob es spannend oder langweilig war und was das Motiv dafür war, das Versteck aufzugeben. Mein Motiv für dieses Spiel bestand darin, auf diese Weise eine atmosphärische Annäherung an einen Text aus der Utrechter Schule über Verstecken Spielen zu erreichen. Ich erzähle gleich von dieser Studie, weil aus ihr deutlich wird, wie sehr Verstecken-Spielen zur Bildung beiträgt, wenn man unter Bildung versteht, sein Verhältnis zur Welt zu klären.

Zuvor stellt sich die Frage, was „verstecken spielen“ heißt.

Das folgende habe ich am 1. September 1989 protokolliert. Der Ort ist der Schulhof einer Grundschule in Sprendlingen. Es handelt sich um Erstklässler.

„Dann spielt die ‚Bande‘ verstecken. Am Tor zur anderen Schule ist ‚Mal‘. Alle müssen und können zählen. Zuerst wird ausgemacht, wer zuerst mit Suchen beginnt. Alle Kinder stellen ihre Füße zu einem Kreis zusammen und Kristian zählt ab, einen nach dem anderen entlassend. Wie weit der Suchende zählen muß, wird in einem Spiel ausgemacht: ‚Der Lehrer wischt die Tafel ab und macht ein Fragezeichen, womit macht er den Punkt?. Ein Kind stößt leicht mit einem Finger in den Rücken des Suchenden. Der muß raten, welcher Finger es war. Für jede falsche Antwort muß er um 10 weiterzählen. Kristian zu einem Kind, daß bis 60 zählen muß: ‚Weil du so viel hast, kannst du schneller zählen‘. Er hatte vorher alle ermahnt,

langsam zu zählen. Er selbst fängt nach 10 an zu ‚rasen‘. Auf meinen Hinweis auf den Widerspruch, lacht er.“

Soweit ein möglicher Anfang für das Spiel.

Und dann? Ich habe im Internet nach Beschreibungen gesucht. Es gibt sie, aber sie sind nicht erschöpfend.

Eine Beschreibung findet sich auf einer kommerziellen Webseite: www.geburtstag-abc.de. Diese enthält für überforderte Eltern Ratschläge für Geschenke und natürlich auch für Spiele. Der Betreiber, MAOTEC Internetservices, legt Wert auf die Feststellung, dass er nur Vermittler ist und nicht selbst Produkte verkauft und auch keine Empfehlungen vergibt. Er verschweigt allerdings, dass sein Geschäftsmodell darin besteht, Geld zu bekommen, wenn ein Besucher dieser Webseite auf eine der Webseiten von Geschenkanbietern wechselt. Ich werde darauf zurückkommen.

„Der Mitspieler, der beginnt, stellt sich ‚Zuhause‘ auf und zählt bis 100. Währenddessen müssen alle anderen Mitspieler weglaufen und sich verstecken. Hat der Sucher fertig gezählt so ruft er ‚Ich komme, alles bleibt stehen!‘ und alle anderen müssen dort bleiben, wo sie gerade sind. Dann muss der Sucher versuchen, die anderen zu finden. Sobald er einen anderen Mitspieler entdeckt hat, rennt er nach ‚Hause‘ zurück, schlägt mit der Hand dagegen und ruft z. B.: ‚Marion sitzt hinter der Hecke‘. Er muss also den Namen des Mitspielers und den Ort, an dem er sich versteckt hält, nennen.

Stimmt beides, muss Marion aus ihrem Versteck kommen und ist als nächstes die Sucherin. Bemerkt Marion aber, dass sie entdeckt wurde, kann auch sie schnell nach ‚Hause‘ laufen. Schlägt sie zuerst an, ruft sie: ‚Frei!‘. Das bedeutet, dass sie frei ist und im nächsten Spiel nicht suchen muss. Der Mitspieler der zuletzt unentdeckt bleibt, kann alle anderen Spieler befreien. Dafür muss er nach ‚Hause‘ kommen, bevor er selbst entdeckt und abgeschlagen wird. Er ruft dann: ‚Alle Frei!‘ Gelingt dies, sind alle Mitspieler befreit und der Sucher ist erneut dran.“

(<http://www.geburtstag-abc.de/geburtstags-spiele/spiel-grosses-versteckspiel.html>)

Bei allen von mir gefundenen Hinweisen auf das Verstecken-Spielen war offensichtlich, dass Kinder wahrscheinlich nicht gefragt wurden. Aber auch die Spielforschung lässt bis auf eine Ausnahme kaum Interesse an der Perspektive von Kindern auf das Spiel erkennen. Es gibt viele Versuche, das Spiel begrifflich zu bestimmen, zu gliedern, Spielen von anderen Handlungen wie Lernen zu unterscheiden, oder das Spiel des Tieres von dem der Menschen oder dem der Wellen. Das ist – Friedrich Schiller ist dafür der bekannteste Name – ein philosophisches Problem der Erwachsenen und zum Beispiel ein Thema der Anthropologie. Aus Kindersicht ist es vor allem ein Problem des guten Ortes. So erzählt Jenny:

„Man muß schon geheime Orte kennen, Orte, an denen kein Verkehr ist. Am besten sind Sandwege und Gras, auf denen man ohne Geräusche kriechen kann. Auch muß der Platz, an dem man sich ‚freischlägt‘ offen liegen, so daß man den, der die anderen suchen muß, sehen kann. Man muß auch Plätze kennen, wo man ‚ihn‘ sehen kann, aber auch selbst nicht gesehen wird. Derjenige, der ‚ihn‘ ist, darf aber auch nicht an dem Platz, an dem man sich freischlägt, stehenbleiben. Er muß in der Gegend herumlaufen und hinter Mauern und Büschen schauen, so daß man auch die Möglichkeit hat, sich freizuschlagen.“ (Barritt et.al. 1984, S. 93)

Diese Schilderung stammt aus einem Aufsatz von drei niederländischen, einem amerikanischen und einem deutschen Forscher, die sich, so heißt es „, seit längerem mit der Erlebniswelt des Kindes beschäftigen.“ (Barritt et.al. 1984, S. 84). Es handelt sich um Loren

S. Barritt, Ton Beekman, Hans Bleeker, Karel J. Mulderij und Karl O. K. Schmitt, die alle aus der Langeveld Schule kamen und wie selbst schreiben, mit ihrer Forschung an Langevelds Studien über den geheimen Ort anschließen und diese fortführen wollen. (Vgl. Barritt et.al.1984, S. 85).

Ich zitiere aus zwei Texten, weil der deutsche Text von 1984 „Das Versteck-Dich-Spiel. Sehen und gesehen werden aus der Sicht des Phänomenologen“ nicht vollständig dem englischen Text aus dem Jahre 1983 entspricht. Dessen Titel lautet: „The world through children's eyes: hide and seek & peekaboo.“ (Barritt et.al. 1983).

Grundlage der Interpretationen sind dreißig Aufsätze niederländischer Kinder im Grundschulalter, Erzählungen von Erwachsenen und fiktionale Literatur. Aus einer Vielfalt von Regeln schälen sich als übergreifend jene heraus, die Jenny auch nannte:

„Erstens: Man darf sich nicht an dem Platz aufhalten, an dem man sich freischlagen muß. Zweitens: Muß man die anderen suchen, so ist es nicht erlaubt, auf dem Platz zum Freischlagen stehen zu bleiben.“ (Barritt et.al. 1984, S. 95)

Diese Regeln sind nicht starr, sondern flexibel, angepasst an das Alter der Mitspieler oder andere Bedingungen. Sie sind auch permanent Gegenstand der Diskussion: Wie weit ist weit genug weg von dem Platz? Hat der Sucher nur geraten oder hat er ein Kind wirklich gesehen? Usw.

Es ist naheliegend, dass für das Spiel zwei räumliche Bedingungen vorteilhaft sind. Einerseits soll es genug Gelegenheiten geben, sich verstecken zu können, andererseits muss der Platz (das Mal) von allen Seiten gut einsehbar sein.

Und die Mitspieler sind wichtig. Die Berichte der Kinder und der Erwachsenen weisen daraufhin, dass es möglichst viele Kinder sein sollen und dass es wichtig ist, wer mitspielt. Einige Kinder werden als gute Mitspieler, andere als schlechte Mitspieler eingeschätzt. Das Interesse an der großen Zahl führt wohl auch zu Modifikationen der Regeln. So können kleinere Kinder zwar mitspielen, aber nicht „Sucher“ sein. Hier wird deutlich, dass die Regeln eines konkreten Spieles so gestaltet werden, dass sie die Spannung des Spieles ermöglichen. Sucher und Verstecker müssen in etwa gleiche Chancen haben – sonst wird das Spiel langweilig.

Damit ist deutlich: „Hide and seek is fun“. Ich übersetze „fun“ hier nicht mit „Spaß“, sondern mit „Spannung.“ Die Spannung ergibt sich aus dem Verhältnis von Sehen und Gesehen werden. Für alle Mitspieler kommt es darauf an, möglichst viel sehen zu können ohne selbst gesehen zu werden. Im gemeinsamen Versteck mit einem anderen Kind kann eine Solidarität aufkommen. Aber auch einzeln führt die paradoxe Figur von Sehen und Gesehen werden zu Herzklopfen und Anspannung. Denn aus der Ruhehaltung heraus ist eine plötzliche Bewegung notwendig, um eben als erster an dem Mal zu sein. Barritt u.a. weisen aber auch darauf hin, dass ihre Erzähler davon berichteten, wie sie sich – gewissermaßen kontemplativ – der Umgebung überließen, in der sich versteckten. Von daher wird ein weiteres Spannungsverhältnis deutlich. Es ist das Verhältnis von allein sein und Mitglied einer Gruppe sein. Das Kind, das für sich versteckt allein auf dem Waldboden liegt, ist beides: Es ist allein und auch gleichzeitig Teil einer Gruppe. Es kann jederzeit sein Versteck verlassen und gewissermaßen in die Gemeinschaft zurückkehren. Wann man das tut oder tun soll, gehört auch zu den schwierigen, spannungsgeladenen Entscheidungen. Am Ende eines Spieles, wenn nur ein Kind noch nicht entdeckt worden ist, lässt sich diese Situation gut beobachten. Eine Zeit lang besteht die Spannung darin, dem Sucher zuzuschauen, wie er sucht. Dann wird es langweilig und die Kinder fordern das versteckte Kind auf, aus dem Versteck zu kommen.

Die Beziehung von allein sein und Teil einer Gemeinschaft kulminiert in der Rolle des Suchers:

„It is a tension filled role. You must have a good knowledge of hiding places, your distance from the base, and you must take the other players foot speed into account. You can be surprised from all sides at once. The neighborhood becomes measured in distance from the base and companions are now hidiers who run faster or slower than you. Realistic appraisal of one's own ability is needed.“ (Barritt et.al. 1983, S. 149)

Soweit einige Aspekte des Spiels. Für Barritt u.a. ist das Versteckspiel der Kinder ein Beispiel für die Bedeutung des Spieles für Kinder. Das Spiel hat seinen Sinn in sich selbst, es folgt keinem Zweck. Von daher stellt sich die Frage, was das Versteckspiel in der Erfahrung von Kindern bedeutet, wenn man es nicht unter entwicklungspsychologischer oder sozialisationstheoretischer Perspektive betrachtet, sondern danach fragt, welche Bedeutung es für die Gegenwart des Kindes hat.

"The task of phenomenological analysis is to understand the meaning of experience in its personal historical context as much as possible as a totality, embedded in all of its contexts. (...) The play of children can be interpreted as a means rather than an end. If adulthood is the goal, the important end, then all of childhood is prelude. In this way it is possible to overemphasize the role of the future in the present, where the child's experience is concerned, and loose sight of the immediate social dialectic of experience. We are all living in a "now", with others, adults included. The 'now' of adulthood must not become the standard by which the importance of childhood experience is judged. That distorts our picture of childhood. The correction for this distortion is to take the child's experience as seriously as the children themselves do." (Barritt et.al. 1983, S. 150)

Diese Aussage richtet sich gegen das sonst generell vorfindbare Muster, Prozesse unter Kindern als Lernprozesse auf Erwachsensein hin zu interpretieren. Kinderspiel ist nicht Mittel zur Erkenntnis von Realität, sondern selbst Realität. Realität meint hier Realität in der "Welt der Kinder", in Abgrenzung zu einer "Erwachsenendominanz" oder den Bereichen "Familie" oder "Schule" (vgl. Beekman/Polakow 1984, S. 70). Der Ansatz schlüsselt also eine eigene "Welt der Kinder" auf, und zwar insoweit, als es diese eigene Welt aus der Sicht der Kinder gibt.

Die Gegenwartsorientierung bringt auch die Orientierung an der Perspektive der Teilnehmer mit sich:

"Phenomenology asks: What is the participant's, in this case the child's experience like? The focus is, as much as possible, the participant's rather than the observer's. We are trying to find out what children find compelling about the game." (Barritt et.al. 1983, S. 140)

Kinder werden ernst genommen, sie werden als Partner in Erfahrungsprozessen wahrgenommen und ihre Alltagserfahrung ist Gegenstand der Untersuchung. Es ist eine kindorientierte Forschung, in der das Kind vorkommt – und nicht nur das Wissen über Kinder.

Dennoch lässt sich aus Erwachsenensicht fragen, was Kinder in diesen Spielen lernen – oder, dicht an dem phänomenologischen Ansatz gefragt – wie sie lernen, diese Welt und sich darin zu sehen. Die Autoren heben vor allem leibliche Erfahrungen hervor. Schon im „peekaboo“ – im Kuckuck-Spiel geht es um Körperwissen (bodily awareness). Das Spiel vermittelt Erfahrungen in Bezug auf den eigenen Körper und das Wissen um ihn. Aber es geht auch um einen Dialog der Körper, es geht um die Erfahrung körperlicher und sozialer Responsivität: *„Each game is a social dialectic. Each knows the actions of the other because what one does dictates the response from the other.“ (Barritt et.al. 1983, S. 151).* Das Kuckuck-Spiel

vermittelt eine der wichtigen menschlichen Beziehungen, nämlich die, zwischen angeschaut werden und anschauen. Es vermittelt „awareness of self identity.“ (ebd.)

Für das Versteckspiel der älteren Kinder behaupten die Autoren die Erfahrungen einer realistischen Einschätzung des eigenen Leibes in seiner Beziehung zu der Spielumgebung und zu den anderen Kindern. Realismus wird in dem Spiel auf mehreren Ebenen erfahren:

- In Bezug auf den eigenen Körper. Wenn nur ein Teil zu sehen ist (das Haar oder die Schuhe) so ist die ganze Person entdeckt.
- In Bezug auf die Fähigkeiten des eigenen Körpers.
- In Bezug auf die Einschätzung der Fähigkeiten der anderen Kinder.
- In Bezug auf den Umgang mit Erwachsenen und schließlich
- in Bezug auf die Einschätzung des Spielgeländes und seiner Eignung, Verstecke zu bieten oder schnell laufen zu können (vgl. Barritt et.al. 1984, S. 98).

Im Spiel, so fassen die Autoren zusammen, erwirbt das Kind ein differenziertes Verständnis der eigenen Positionalität:

„The child learns that there are more ways to look and learns that there are many ways in which you can be looked at. Within the one inescapable perspective that you are with your own body the child comes to understand that it is also possible to take up other person’s perspectives.“ (Barritt et.al. 1983, S. 153)

Das Versteck-Spiel, kann man sagen, thematisiert die Position des eigenen Leibes und das Wissen über den eigenen Leib und seine Position in der Beziehung zu anderen Mitmenschen (Kindern) und zu den Gegenständen der Welt. Es macht mögliche Positionen zu erfahrbaren. Das ist die Erfahrung der Einsamkeit in seinem Versteck, die des Vergessen oder Ignoriert-Werdens (wenn man ein Versteck hat, in dem man zwar nicht gesehen werden kann aber auch selber nichts sehen und man darin für längere Zeit allein gelassen wird). Viele Kinder halten diese Situation nicht lange aus und verlassen ihr Versteck. Mit einem Freund zusammen zu sein ist wiederum eine andere Erfahrung als die des „Allein - Seins“. Der andere Körper ist nahe, es ist intim und es ist etwas Geheimnisvolles. Zusammen mit einem anderen lässt sich gewissermaßen auch aus dem Spiel aussteigen. Dies gibt Gelegenheit für Gespräche und das Teilen von Geheimnissen. Und schließlich, wenn man allein ist, sicher und gut versteckt, dann kann man beginnen, die kleine Welt um sich herum wahrzunehmen: das Gras, die Ameisen und die Insekten. „It can also be a time for looking at the world from afar, lost in one’s thoughts far from the game, day dreaming, carried away, by yourself alone, everywhere and nowhere at the same time.“ (Barritt et.al. 1983, S. 154)

Gegen eine Idealisierung des Kinderspiels als harmonisches Spiel lassen sich die folgenden Zeilen lesen:

„Hide and seek is no fun, it is a disaster, if no one comes to look for you. In the game, you are alone, but the idea is not to stay that way. The tension of being the last to be found, being alone while everyone is together at the base but pulling for you, is the height of the excitement of the game. It is what makes playing fun. You must deny yourself the pleasure of being with everyone in order to be a part of the group.“ (Barritt et.al. 1983, S. 155)

Ein weiterer Aspekt wird von den Autoren Intentionalität genannt (intentionality). Es ist einer der Schlüsselbegriffe der Phänomenologie. Er ist eine der wesentlichen Aspekte von Erfahrung und gehört nach Meinung der Autoren unmittelbar mit den beiden anderen – dem Körper und der sozialen Welt – zusammen. Intentionalität kann hier zunächst bestimmt werden als eine Weise, dem Geschehen und der Welt eine Bedeutung zu geben, einen Sinn. *„Things become important depending upon our intentional focus; that is, depending upon the*

use we intend to make of them.“ (Barritt et.al. 1983, S. 157) Das scheinbar Gleiche hat für verschiedene Menschen und für Kinder und Erwachsene eine unterschiedliche Bedeutung, einen unterschiedlichen Sinn.

Ein vierter Aspekt ist der der Zeit. Zum Versteckspiel gehören das Warten und die Erfahrung, dass die Zeit manchmal still zu stehen scheint und manchmal zu rasen scheint. Die Zeit ist unterschiedlich für den, der sucht und für den, der sich versteckt hat. Diese Differenz gehört zu den Spannungen des Spiels und das Wissen darüber ist Moment strategischen Verhaltens: *„The hider, alone with nothing to do but wait, thinks that a lot of time has gone by, fears having been forgotten, wonders if anything has happened to interrupt the game, and pokes up a curious head – caught! A very clever strategy by the seeker.*“ (Barritt et.al. 1983, S. 158)

Das Versteck-Spiel, so schreiben die Autoren, ist das Spiel der „peer-group“, ein Spiel gleichaltriger Kinder. Kuckuck“ dagegen ist ein Spiel zwischen Erwachsenen und Kindern. Barritt et.al. weisen darauf hin, dass Gleichaltrige nie miteinander „Kuckuck“ spielen, wohl aber ältere Kinder mit jüngeren. (Vgl. Barritt et.al. 1983, S. 155)

Man kann dies auch so beschreiben: Nur in dem Spiel der Kinder in der Gleichaltrigengruppe lassen sich diese Erfahrungen machen. Diese Feststellung ist die Grundlage für die Unterstellung einer „Welt des Kindes“, oder wie ich sagen möchte: einer Kinderkultur. Denn die Regeln, die in diesen Spielen gelten, werden von Kindern aufgestellt und sie werden durch Kinder von Kindern gelernt.

Es gibt viele Spiele, die Kinder von Erwachsenen lernen, aber die Spiele, die sie untereinander spielen, unterscheiden sich grundlegend von den erstgenannten. Barritt et.al. schreiben am Schluss ihres Beitrages:

„The children do not talk about the winner or the loser in their reports. The game is played to play, not to win. What children learn about themselves is not filtered through the eyes of the adult coach or fans as they watch the performance. Rather, the children learn to know themselves in the eyes of their peers as an equal in a game with an opportunity for everyone to be himself.“ (Barritt et.al. 1983, S. 160)

Nur knapp eine methodische Anmerkung zu dem Text. Versucht wird, die Lebenswelt von Kindern zu erfassen. Die Möglichkeit, die Perspektive der Kinder zu verstehen, ergibt sich aus der Annahme einer von allen Subjekten geteilten Lebenswelt. Barritt u.a. schreiben dezidiert: *„We believe that adults can see the world through children’s eyes.“* (Barritt et.al. 1983, S. 141).

Ich tendiere dazu, diese Annahme zu bezweifeln. Dass sich alle Textsorten – die Aufsätze der Kinder, die Berichte der Erwachsenen und literarische Texte – auf das gleiche, gewissermaßen ursprüngliche Leben oder Erleben beziehen lassen, ist zu hinterfragen. Ich gehe davon aus, dass einem auch das Kind in einem fremd bleibt und erst recht das Kind vor einem. Ich diskutiere diese Fragen hier nicht weiter, denn mein Thema ist die Bedeutung der Möglichkeit, sich verstecken zu können.

- „Es ist das Versteck-dich-Spiel, bei dem das Kind die Möglichkeit findet, die Vielfältigkeit seiner Welt und deren Dynamik zu entdecken“ (ebd., S. 101)
- „Das Versteck-dich-Spiel ist ein fortwährendes Sich-selbst-werden in den Augen der anderen“ (ebd., S. 105).

Man kann auch sagen, dass die Herausbildung des Ich abhängt von den anderen, die erst dadurch, dass sie auf mich blicken, mich zu einem Ich machen: „Vor den Augen der anderen

muß man suchend die anderen finden, denn das ist in dieser Rolle das einzige, was zählt.“ (ebd., S. 101).

Auch wenn die Autoren sich kritisch mit einer frühen Studie von Bruner und Sherwood über das Kuckuck - Spiel auseinandersetzen, so konstatieren sie doch – und zutreffend – dass die Grundregeln beim Kuckuckspiel denen des Versteck-Spiels gleichen. In einem Rahmen, den Bruner (1997) als Format beschreibt, „als standardisiertes Interaktionsmuster zwischen einem Erwachsenen und einem Kleinkind“ (Bruner 1997, S. 103), geschieht eine notwendige Abfolge von Handlungen:

„Gesehen werden, um dann zu verschwinden

Nicht gesehen werden wollen

Von neuem gesehen werden wollen

Einander deutlich machen, daß man sich von neuem sieht“ (Barritt et.al. 1984, S. 89)

Bruner geht – in einer Auseinandersetzung mit Spracherwerbtheorien, wie der Chomskys – der Frage nach, wie es möglich ist, dass Kinder sprechen lernen. Und er konstruiert ein System, das er „Language Acquisition Support System (LASS) nennt (Bruner 1997, S. 102). Dieses System biete die Vorbereitung für den Spracherwerb und verleiht ihm „auch diejenige Ordnung und Geschwindigkeit, welche wir gewöhnlich beobachten können“ (Bruner 1997, S. 102). Er findet die Grundregeln dieses Systems im Kuckuck-Spiel.

In diesem Kuckuck-Spiel wird Sprache mit Handlungen verbunden, werden Muster des Rollenwechsels gelernt (turn-taking) und eine Vorstellung über die Existenz von Dingen entwickelt. Bruner schreibt:

„Es ist ein zentraler Teil des Systems, durch welche die Erwachsenen die Kultur insgesamt weitergeben (bezüglich welcher die Sprache gleichzeitig Instrument und `Schöpfer` ist). Denn in den privilegierten Interaktionen der frühesten Spracherwerbsphasen erhält das Kind seine Gelegenheit, `kulturelle Zusammenhänge` zu interpretieren. Indem es lernt, `wie man etwas sagt` lernt es auch, was kanonisch respektive obligatorisch ist und von seinen erwachsenen Interaktionspartner geschätzt wird. Dies lernt es als Erstes, und zwar in einem `bloß` kommunikativen, noch nicht sprachlichen Medium.“ (Bruner 1997, S. 102)

Mir ist wichtig:

Der Spracherwerb ist eingebettet in seinen kulturellen Kontext und er ist zugleich nicht denkbar ohne den Leib. Sprache wird gleichzeitig mit Kultur vermittelt. Dieser Prozess hat eine leibliche Grundlage, dessen Voraussetzung die Möglichkeit von Unterscheidungen ist. Sichtbar sein oder nicht sichtbar, ist eine solche Unterscheidung. Die Möglichkeit von einem Subjekt sprechen zu können, hat zur Grundlage, die Möglichkeit, diesem Subjekt Einzigartigkeit und Unverwechselbarkeit unterstellen zu können.

Dieses Subjekt ist historisch Produkt der Aufklärung. Juristisch hat sich dies u.a. darin niedergeschlagen, dass der Angeklagte schweigen darf – auch wenn dies seinen Opfern manchmal schwer fällt zu ertragen. Er darf sein Geheimnis bewahren und er darf nicht gefoltert werden, um es zu verraten.

Ich bin nun nicht bei einem anderen Thema, wohl aber bei einem anderen Blickwinkel angekommen. Es geht jetzt um das Verstecken – aber nicht von Kindern – sondern von Erwachsenen.

Verstecken können

In einer Fernsehsendung am 15. Oktober 2013 wies der Schriftsteller Ilija Trojanow darauf hin, dass Osama Bin Laden deshalb gefunden worden sei, weil er keine elektronischen Geräte benutzte. Trojanow hat dies als ein Beispiel für einen Paradigmenwechsel erzählt, von dem er meint, dass er kaum begriffen sei. Trojanow war an der Einreise in die U.S.A gehindert worden. Vermutlich, weil er sich kritisch gegenüber der Sammlung von Daten durch Geheimdienste geäußert hat. Er hat den Grund nicht erfahren können, denn dann hätte die Einreisebehörde selbst ein Geheimnis verraten.

Wir sind daran gewöhnt und haben verstanden, dass alle unsere Schritte, wo wir uns aufhalten, was wir einkaufen, wofür wir uns interessieren usw. nachvollzogen werden können. Wir wissen, dass alle unsere Daten nicht nur gespeichert und weiter verkauft, sondern auch vernetzt werden. Es beginnt die Einsicht zu wachsen, dass im Internetzeitalter der Nutzer zwar Waren kauft, dass aber er selbst die eigentliche Ware ist, mit der gehandelt wird.

In den letzten Wochen und Monaten haben die Veröffentlichungen durch Edward Snowden eine neue Debatte angestoßen. Ich will dies hier nicht ausbreiten, auch wenn es gelegentlich amüsant sein könnte, sich vorzustellen, wie sich Regierungschefs gegenseitig ausspionieren lassen und worüber denn nun tatsächlich gesprochen wird. Ich gehe auf die damit verbundenen politischen Fragen nicht ein. Mich interessiert, was Trojanow mit Paradigmenwechsel gemeint haben kann.

Ich beginne wieder mit meinen Studenten. Gelegentlich habe ich ihnen halb scherzhaft damit gedroht, ganz schreckliche Hausarbeiten im Internet zu veröffentlichen. Nun war den meisten von ihnen wohl nicht so klar, dass ich dies nie hätte tun dürfen und wohl auch nicht, dass man einen Heuhafen braucht, um eine Nadel zu verstecken. Anders gesagt, eine im Internet einfach so veröffentlichte Hausarbeit ist so gut wie unauffindbar, wenn man nicht auf Informationen zurückgreifen kann, die man nicht per Suchfunktion im Internet bekommt. Zum Beispiel den genauen Titel der Arbeit oder den Namen des Verfassers.

Ähnlich einfach ist es mit der Homepage mit guten Ratschlägen zum Kindergeburtstag. Es gibt eine rechtliche Regelung, die Betreiber von Webseiten verpflichtet, ihren Namen anzugeben. Der lautet MAOTEC Internetservices. Sucht man danach im Internet, so ergibt sich, dass die Kindergeburtstagsseite eine von etwa hundert Webseiten ist, die Maotec betreibt und deren Geschäftsmodell die Bezeichnung trägt: Affiliate Marketing. Ich zitiere aus der Erläuterung:

„Es gibt Dinge, die lassen sich im Team besser lösen als alleine. Ein Haus bauen, Fußball spielen, ein Produkt verkaufen. Auch im Internet wird Kooperation groß geschrieben, zum Beispiel beim Affiliate Marketing. Dort bieten die einen (Affiliates) die Produkte und Dienstleistungen der anderen (Advertiser) auf der eigenen Website an und werden so zur Vertriebsfiliale im Netz. (...) Affiliate Marketing erfreut sich großer Beliebtheit. Kein Wunder, denn die Erfolgsaussichten sind glänzend und das Risiko denkbar gering. Die Werbung wird gezielt im inhaltlichen Zusammenhang positioniert, wodurch die anvisierte Zielgruppe punktgenau angesprochen wird. Dank "Tracking" und anderer Messmethoden ist der Werbeerfolg rund um die Uhr ablesbar. (...) Sie sehen das ähnlich und betreiben ein Partnerprogramm, das neben interessanten Produkten auch eine persönliche Betreuung, ein zuverlässiges Tracking und transparente Abrechnung bietet? Dann sind wir eventuell schon bald Ihr neuer Publisher.“

(<http://www.maotec.de/affiliate-marketing.html>)

Es ist wohl deutlich, dass die Anrede „Sie sehen das ähnlich“ nicht Eltern als Käufer gilt, sondern Geschäftsleuten als Verkäufer. Schaut man sich beide Seiten an, die für die Käufer und die für die Verkäufer, dann wird sichtbar, dass die Eltern bewusst über die kommerzielle Ausrichtung der Homepage getäuscht werden. Tatsache ist aber auch, dass jeder, der der Firma auf die Schliche kommen will, dies tun kann. Man kann auch sagen, dass die Firma Maotec ein bekanntes Problem hat. Sie versucht für einen Teil der Nutzer Informationen zugänglich zu machen und für einen anderen Teil zu verheimlichen. Im traditionellen Geschäftsgebaren hätte man geflüstert – so auf dem Markt – oder sich in Hinterzimmern getroffen.

Im Internet gibt es keine Hinterzimmer und flüstern ist auch nicht möglich. Folglich besteht die Lösung darin, Zugangssperren zu errichten. Dies geschieht durch Sprache, genauer, durch die Verwendung esoterischer Sprache. Das meint eine Sprache, die nur bestimmte Kollektive verstehen. Die Sprache vieler Wissenschaften, der Börse, der Wirtschaft, der Politik, aber auch der öffentlichen Medien ist häufig esoterisch. Sehr selten wird in der Tagesschau erläutert, dass der Satz, „man habe und wird Frau Merkels Handy nicht ausspionieren“, im Kern meint, dass man es getan hat. Wenn bisher die esoterische Sprache wohl vor allem der Abgrenzung der einen Klasse von der anderen oder der einen Schicht von der anderen gedient hat, so wird sie im Computerzeitalter direkt und nicht mehr indirekt zu einem Mittel der Herrschaft. Diese besteht darin, dass die einen etwas über die anderen wissen können, von denen diese, über die etwas gewusst wird, nichts wissen. Man kann sich in Gegenwart der anderen über sie unterhalten, sie bewerten etc., ohne dass diejenigen es merken, über die gesprochen wird. Nun funktioniert dies vermutlich nicht vollständig. Es bleibt eine Ahnung, dass man Gegenstand des Gespräches war. Dies kennt man von dem Verhalten auch kleiner Kinder, wenn Erwachsene in deren Gegenwart über sie sprechen. Der Ausdruck „affiliate marketing“ hinterlässt ein Unbehagen.

In den Begriffen des Versteckens formuliert. Es gibt mit dem Internet die Möglichkeit anwesend zu sein, aber nicht sichtbar. Dies setzt voraus, dass die Zahl derjenigen, die die esoterische Sprache beherrschen, klein bleiben muss. Das Problem – um es daran festzumachen – der Geheimdienste ist ja nicht ein mögliches Unrechtsbewusstsein, sondern die Tatsache, dass zu einer großflächigen Überwachung auch sehr viele Überwacher nötig waren. So viele, dass man nicht allen trauen konnte. Und technisch bestand und besteht vielleicht noch das Problem darin, den Zugang zu Informationen so zu hierarchisieren, dass nur wenige wissen, worum es geht. Um es an dem Beispiel zu verdeutlichen. Das Kernproblem des amerikanischen Militärs wie des Geheimdienstes bestand darin, dass untergeordnete Mitarbeiter Zugriff auf viele sensible Daten hatten. Man wird dies als Panne verstehen und in Zukunft versuchen, zu vermeiden.

Dies bedeutet, das Sammeln von Wissen über andere, die man beherrschen möchte, nicht mehr Menschen zu überlassen, sondern Rechenmaschinen. Der esoterische Ausdruck dafür lautet „Metadaten“.

Metadaten sind Daten, die auf eine inhaltliche Bestimmung verzichten: „content over content“. Metadaten horchen und forschen kein Subjekt mehr aus. Es ist anders herum: Metadaten konstruieren ein Subjekt. Insofern sind Befürchtungen über den „gläsernen Menschen“ auch eine nicht hinreichende Metapher. Es geht nicht darum, in die Herzen von Menschen zu sehen, ihre Gedanken zu lesen, nicht darum, sie durchsichtig zu machen, sondern, wie ein Kabarettist zutreffend bemerkt hat, es geht darum, sie zu berechnen. Die Biographie interessiert nicht, auch nicht die Vergangenheit. Interessant ist die Zukunft, des durch Metadaten konstruierten Subjektes.

„Metadaten sind Daten über Daten, oder anders gesagt Informationen zu Daten. Es handelt sich um Daten, die andere Daten beschreiben. In einem Papierarchiv sind die Metadaten Indizes, Detaillisten, Register oder andere Suchhilfen. Bezogen auf Bilddateien sind Metadaten Informationen über die Bilddatei. Es kann sein, dass die Metadaten alle Informationen über die Fotos, aber ebenso Informationen für die Bildverwaltung umfassen. Metadaten werden für die Verwaltung, Archivierung und das Management von gespeicherten Nutzdaten eingesetzt. So können Metadaten beispielsweise Informationen über die Struktur, Größe, das Format, den Speicherort u.a. der gespeicherten Nutzdaten beinhalten. Der Vorteil der Metadaten besteht darin, dass diese getrennt von den eigentlichen Nutzdaten in Speichern mit kurzer Zugriffszeit gespeichert und dadurch schnell und ökonomisch aufgerufen werden können. Wohingegen die Nutzdaten auf Speichermedien mit längerer Zugriffszeit gespeichert werden.“
(<http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Metadaten-meta-data.html>)

Metadaten enthalten keine Inhalte. Es sind Zahlen, die sinnvolle Rechenoperationen ermöglichen. Damit stellt sich eine ältere Debatte über Computerisierung neu. Vor nicht all zu langer Zeit gab es eine Diskussion über die kulturellen und sozialpsychologischen Folgen der Computerisierung vor dem Hintergrund einer Debatte über die Entstehung und die Folgen der Schriftkultur. Die Bedeutung von Bildern gegenüber Texten war eines der Themen. Ein anderes die Frage nach der Beziehung von Leib und PC. Ich zitiere aus einem eigenen Text aus dem Jahre 2001, in dem ich mich u.a. mit Kristin Westphals Habilitationsschrift beschäftigte. Ihr Titel: „Wirklichkeiten von Stimmen. Grundlegung einer Theorie der medialen Erfahrung. Eine Analyse von Stimmen als und im Medium unter erziehungswissenschaftlicher Perspektive“. Sie war u.a. zu dem Ergebnis gekommen: „[...] dass die Sinne auch in der Medienwelt unersetzbar sind.“ (Westphal 2000, S. 35)

In einem neuen, noch unveröffentlichten Text schreibt sie:

„Medien hat der Mensch immer schon verwendet, um sich über seinen Körper hinausgehend Ausdruck im Raum zu verschaffen, sich zu inszenieren oder seine Arbeit zu erleichtern. D.h. der Zugang zur Welt ist immer schon vermittelt, szenisch und medial angelegt. So spricht Marcel Mauss (1975) schon vom Körper als erstem Technikum des Menschen, der durch und mit seinem Körper als Instrument bzw. Handlungsorgan, aber auch als Ausdrucksorgan gleichermaßen fungieren kann und zugleich Träger von Empfindungen und Wahrnehmungen ist. Kurz: Wir sind in der Lage, von uns und unserem Körper Abstand zu nehmen, in dem wir gleichzeitig wohnen, folglich immer leiblich gebunden bzw. im Raum im Hier und Jetzt verortet bleiben. Das gilt auch für Erfahrungen mit den neuen Medienräumen, mittels derer Realität anders als bisher konstruiert bzw. dargestellt und inszeniert werden kann, wenn sich mediale Welten dazwischen schieben und die kulturelle Praxis verändern.“ (Westphal 2015)

Die Frage ist, worin das andere der Konstruktion von Realität liegt oder liegen kann. Ich hatte 2001 geschrieben:

„Der Computer ändert die Wissensordnung, er verändert die Beziehung zwischen Bild und Abbild und verändert damit grundlegend die Möglichkeiten, sich und seine Welt zu verstehen und sich zurecht zu finden. Der Computer ist kein Maschine – er kann räumlich zur Größe eines Telefons verkleinert werden, der Sprache und Töne an das Ohr leitet, sofern man nur einen Finger in das Ohr steckt und er kann Bilder und Texte auf eine Brille spiegeln. Und er kann durch eine permanent bestehende drahtlose Verbindung zu einem Server als raum- und zeitüberwindender Wellenstrom gelesen werden. Der Computer ist ein Gerät, Teil eines

Netzwerkes, Ausdruck bestimmter Organisationsstrukturen und Ordnungen. Er verändert, was man von sich und der Welt wissen kann und wie man es erfahren kann.“ (Scholz 2001, S. 52) Beschrieben hatte ich das Smartphone in einer Variante, die sich gerade entwickelt. Damals zwar erwähnt, aber nicht wirklich erkannt, wurde die folgende Eigenschaft von Computern.

„Insofern ist es auch nicht zulässig, davon zu sprechen, dass der Computer andere Medien kopiere, nachahme oder integriere. Das digitale Photo hat mit dem Papierphoto nichts mehr zu tun. Im Gegensatz zu den alten Medien, von der Schrift bis zum Rundfunk und Fernsehen, in denen Daten analog verarbeitet werden, bedient sich der Computer einer digitalen Codierung auf der Grundlage einer binären Metasprache. Mit der Unterscheidung von 1 und 0 werden nicht Abbildungen erzeugt, sondern Differenzen. Im Rechner wird nicht der Buchstabe „a“ abgelegt, sondern die Differenz zu anderen Zeichen. Dies gilt für alles, was sich in Differenzen auflösen lässt.“ (Scholz 2001, S. 50)

Und heute wissen wir, dass sich alles in Differenzen auflösen lässt. Noch einmal: Der Computer hat nirgendwo eine Information, die „1“ lautet oder „0“. 1 und 0 sind nichts anderes als Oppositionen. Wo die 1 ist, kann keine 0 sein und umgekehrt. Und damit lässt sich zum Beispiel das Alphabet abbilden und auch alles andere.

Es wäre jetzt leicht, Folgen zu nennen. Etwa Hacker, Geheimdienste, automatische Erkennung von Gemütszuständen etc. Und vor allem jener, dem Chef von Google zugeschriebene Satz

„Wenn es etwas gibt, von dem Sie nicht wollen, dass es irgendjemand erfährt, sollten Sie es vielleicht ohnehin nicht tun.“ (Schmidt 2009)

Damit ist die Diskussion über eine Gesellschaft eröffnet, in der niemand mehr ein Geheimnis haben kann. Mir geht es aber noch um etwas anderes. Null und Eins und erst recht die Differenz zwischen Null und Eins sind mathematische Konstrukte. Zahlen haben ihre Berechtigung aus dem Umstand, dass sie von allem Inhaltlichen gelöst sind. Mit der Zahl ‚Drei‘ kann ich Birnen meinen oder Kinder. Inhalte sind allen Rechenoperationen gleichgültig. Computer – und darin sehe einen Paradigmenwechsel, der sich auf viele Lebensbereiche bezieht – machen mit Erfolg aus qualitativen Daten quantitative und durch einen Rückübersetzungsvorgang wiederum Daten, die Qualität suggerieren. Wenn man zuspitzen will, so könnte man sagen, dass die Welt nicht mehr das ist, was von ihr gesagt wird, sondern das, was sich von ihr in Zahlen ausdrücken lässt.

Dies verschiebt den Blick. Wir haben immer gefragt, wie sich Kinder mit welchen Mitteln die Welt aneignen. In diesem Bild sind die Kinder flexibel und die Welt relativ stabil. Ich denke, man wird stärker fragen müssen, wie die Welt aussieht, in der Kinder leben und welche Möglichkeiten der Aneignung sie zulässt und welche sie verweigert.

Nach wie vor werden Kinder verstecken spielen. Ihnen genügen Bäume, Sträucher, Hauswände und Ecken, eigentlich alles, was den eigenen Leib vor den Blicken der anderen schützt. Etwas anderes ist, dass ihre Eltern schon jetzt durch Handyortung – und erst recht, wenn sich realisiert, was technisch möglich ist, den Kindern nämlich einen Chip einzupflanzen, der permanent ihren Aufenthaltsort verrät – immer genau wissen können, wo sich ihre Kinder aufhalten. Die ganz kleinen Kinder, die sich schon jetzt freuen, wenn die Erwachsenen so tun, als würden sie sie nicht sehen, werden sich weiterhin freuen. Die größeren Kinder werden realisieren lernen, dass es keinen Sinn mehr macht, den Eltern Probleme in der Schule zu verheimlichen, weil Elternhaus und Schule permanent und auf Augenhöhe miteinander kommunizieren. Die Begründung dafür ist naheliegend. Erst wenn Elternhaus und Schule intensiv zusammenarbeiten, ist es möglich, im Sinne der Förderung des Kindes, so frühzeitig Probleme erkennen zu können, dass gezielte Interventionen von

Experten auch einen Erfolg versprechen. Die im Bildungsbegriff enthaltene Grundidee der Unverfügbarkeit des Kindes löst sich hier auf zugunsten der Effektivierung der Entwicklung des Kindes. Man kann wohl die Entwicklung der totalen Überwachung durch Computer in Verbindung setzen mit anderen technischen Entwicklungen, die, wie die Überwachung der Computer das Ziel haben, den Zufall durch Berechnung auszuschalten. Die Übertragung der Präimplantationsdiagnostik auf normale Schwangerschaften, also die genetische Untersuchung von Zellen eines nach natürlicher Befruchtung gezeugten Embryos liegt auf der Hand. Ein anderes, zur Zeit noch zaghaft verwendetes Instrumentarium ist das der DNA Analyse. Wenn von allen Menschen die DNA bekannt ist, so ist es weitaus einfacher als heute, Spurenverursachern auf die Schliche zu kommen. Wenn ein Verbrechen nicht mehr heimlich geschehen kann, wenn jeder Verbrecher gefasst werden kann, so stellt sich die Frage, was Verbrecher denn von Terroristen unterscheidet. Die deutlich gewordene umfassende Überwachung aller Kommunikation hat ja die Verhinderung einzelner singulärer Verbrechen zum Ziel. Und ihre Begründung, sie diene der Abwehr von Terror, ist, wenn zwar unwahr, so doch brauchbar für die Übertragung auf andere Felder. Und wenn die Kommunikation aller Menschen überwacht wird, macht es dann nicht auch Sinn, nicht nur die großen Verbrechen zu verhindern, sondern im Sinne eines „least-tolerance Ansatzes“ schon die kleinen zu korrigieren? Dies muss nicht ausdrücklich geschehen. Das Wissen darum, dass man etwas getan oder gesagt hat, was nicht angemessen ist, verbunden mit dem Wissen, dass es jederzeit veröffentlicht oder anderweitig benutzt werden kann, führt zu einem vorsichtigeren Verhalten, führt zur Selbstzensur.

Kommentar [SS1]: Fehlt hier noch ein oder oder kann das entweder weg?

Die Erwachsenen, darauf deutet die Resonanz auf die Erkenntnisse über die Totalüberwachung weltweit hin, wissen, dass sie überwacht werden und sie wissen, dass sie daran nichts ändern können oder sie halten dies zur Abwehr realer und eingebildeter Gefahren für angemessen. Darin besteht meines Erachtens der Paradigmenwechsel, von dem Trojanow spricht. Also nicht in der Überwachung, sondern, militärisch formuliert, in der kampflosen Aufgabe einer durch mehrere Jahrhunderte erstrittenen Position, die juristisch unter anderem als „Recht auf informationelle Selbstbestimmung“ formuliert ist, in Wahrheit aber viel weiter geht, nämlich als Idee eines Subjekts, das – zumindest theoretisch – in der Lage ist, sich über sich selbst aufzuklären.

Und entscheidend ist auch nicht die Technik. Vermutlich basiert das, was technisch realisiert wird, auf Wünschen, Ängsten und Vorstellungen vor aller Technik, auch wenn die technische Möglichkeit dann diese Vorstellungsmuster wiederum verfestigt. Die Idee, nicht durch Erziehung zur Tugend, sondern durch Überwachung zu einer tugendhaften Gesellschaft zu gelangen, ist alt. Im erziehungswissenschaftlichen Jargon formuliert ist dies der Gegensatz von „Input“ und „Output“ Orientierung. Die Output Orientierung greift, dies zeigen die entsprechenden Studien, auf Metadaten zurück. Ihre Daten handeln nicht von Schülern, sondern von Differenzen zwischen Schülern.

Man kann also – und damit komme ich zum Schluss – kleine Kinder weiterhin Verstecken spielen lassen. Man wird ihnen aber sagen müssen, dass sie sich nicht mehr verstecken können, wenn sie erwachsen geworden sind. Dann bleiben zwei Interpretationen. Nach der einen führt der Widerspruch zwischen der leiblichen Erfahrung des Verstecken Könnens und der Unmöglichkeit, sich zu verstecken, als Widerspruch zwischen Leib und kognitivem Wissen zu einem nicht auflösbaren Spannungsverhältnis und damit zur Bewahrung eines Widerstandes gegen die totale Überwachung. Nach der zweiten Interpretation täuscht die Erinnerung an die leibliche Erfahrung. Eben deshalb, weil es in einer totalen Überwachung diesen Leib nicht gibt. Wenn man der ersten Interpretation zustimmen möchte, so sollte man seinen Kindern kein Gerät aufzwingen, weder einen implantieren Chip noch ein Handy, mit denen permanent ihr Standort bekannt ist. Denn, so technikbegeistert wie Kinder sind, würden

sie auch beim Verstecken Spielen die Ortungsfunktion ihres Handys oder Chips nutzen. Und dann bliebe nicht einmal mehr der Spaß am Verstecken.

Literatur

Barritt, Loren S./ Beekman Ton/ Bleeker, Hans/ Mulderij, Karel J./ Schmitt, Karl O. K. (1983): „The world through children´s eyes: hide and seek & peekaboo.“ In: *Phenomenology + Pedagogy* Vol 1., Nr. 2 1983, S. 140–161.

Barritt, Loren S./ Beekman Ton/ Bleeker, Hans/ Mulderij, Karel J./ Schmitt, Karl O. K. (1984): „Das Versteck-Dich-Spiel“. Sehen und gesehen werden aus der Sicht des Phänomenologen“. In: Lippitz, Wilfried / Meyer-Drawe, Käte: *Lernen und seine Horizonte. Phänomenologische Konzeptionen menschlichen Lernens – didaktische Konsequenzen.* Frankfurt am Main: Scriptor, S. 85–107 (2. Aufl.)

Beekman, Ton/ Polakow, Valeria (1984): *Welt der Kinder, nur eine Spielwelt? Entwicklung und Wandel der Utrechter Schule.* In: Danner, Helmut/ Lippitz, Wilfried (Hrsg.): *Beschreiben – Verstehen – Handeln. Phänomenologische Forschungen in der Pädagogik.* München: Gerhard Röttger, S. 69–80.

Bruner, Jerome (1997): *Wie das Kind sprechen lernt.* Bern: Hans Huber (Orig. 1983)

Schmidt, Eric (2009) *Zitiert von Christian Stöcker in: Google will die Weltherrschaft (Auf die Frage nach dem Datenschutz bei Google), 8. Dezember 2009.* (<http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/netz-strategie-google-will-die-weltherrschaft-a-665813.html>, Abruf 11.4.2014)

Scholz, Gerold (2001): *Kind und Computer – Mehr Fragen als Antworten.* In: Büttner, Christian /Schwichtenberg, Elke (Hrsg.): *Grundschule digital. Möglichkeiten und Grenzen der neuen Informationstechnologien.* Weinheim und Basel: Beltz, S. 32–78.

Van Manen, Max/ Levering, Bas (2000): *Kindheit und Geheimnisse. Über Intimität, Privatheit und Identität.* Bad Heilbrunn / Obb.: Klinkhardt

Westphal, Kristin (2002): *Wirklichkeiten von Stimmen. Grundlegung einer Theorie der medialen Erfahrung.* Frankfurt am Main: Peter Lang

Westphal, Kristin: *Medien.Stadt.Räume _ Lebenswelten von Kindern.* In: Wulf, Christoph et.al.(Hrsg.): *Handbuch: „Schweigendes“ Wissen in Vermittlung und Aneignung, Lernen und Erziehen, Bildung und Sozialisation.* (i. V. 2015).

(<http://www.itwissen.info/definition/lexikon/Metadaten-meta-data.html>

(<http://www.geburtstag-abc.de/geburtstags-spiele/spiel-grosses-versteckspiel.html>)

(<http://www.maotec.de/affiliate-marketing.html>

(<http://www.spiegel.de/netzwelt/netzpolitik/vorratsdatenspeicherung-wer-hat-uns-verraten-metadaten-a-909942.html>)