

## Alltägliche Natur im Kreuzverhör

### (3) aus manifester Lebens- und virtueller Gamingperspektive

Rainer Brämer, Hubert Koll

JRN 2021 Kreuztab 3e

04/2021

**Mehr denn je leben junge Menschen heutzutage in vielfältigen Lebenswelten, nicht nur in Familie, Schule, Gesellschaft und Umwelt. Der Jugendreport Natur geht gezielt naturbezogenen Aspekten des Alltagslebens nach - vor allem dort, wo solche Bezüge nur noch bruchstückhaft vorhanden sind und insoweit den jeweiligen Stand der Naturentfremdung widerspiegeln.**

**In den letzten Jahren wurde die Entfremdung von der umweltgebunden-materiellen Natur zunehmend um eine spirituelle Dimension ergänzt. Während die materielle Naturentfremdung das Verschwinden alltäglicher Gegebenheiten aus der jugendlichen Lebenswelt betrifft, beschwört die Spiritualisierung eine nicht selten im Gegensatz dazu stehende abstrakte Überhöhung der Natur. Sie kompensiert scheinbar den materiellen Entfremdungsprozess, führt ihn bei nüchterner Betrachtung aber nur umso deutlicher vor Augen.**

Eine maßgebliche Rolle spielt hierbei eine sich rasant entwickelnde Bildschirmtechnologie, die den manifesten Alltag vielfältig erweitert. Man kann deren oft faszinierenden Inszenierungen die Klassifizierung als eigene Wirklichkeit nicht absprechen. In ihr haben nach Ausweis der Medienstatistik Computerspiele, mittlerweile zu „Games“ schlechthin pauschalisiert, eine immanigative Leitfunktion übernommen.

Sie zielen vorrangig auf eine enge, möglichst interaktive Bindung der kollektiven Psyche an die Mustervorgaben der Konsum- und Medienwelt. Damit entwerfen sie für junge Menschen eine echte Weltbildkonkurrenz, die derzeit unter dem Stichwort „Digitalisierung“ generell als Zukunftsentwurf gefeiert wird. Das dürfte angesichts der Professionalität ihrer Inszenierung nicht ohne Folgen für das jugendliche Weltbild bleiben. Haben regelmäßige Gamer als Schrittmacher dieser Entwicklung womöglich schon heute einen anderen Zugang zu ihrer Umwelt und damit letztlich auch zur Natur?

Dieser Frage geht der folgende Vergleich jugendlicher Naturvorstellungen nach, die ihre Freizeitvorlieben primär in unterschiedlichen Alltagsräumen verankern - in ihrem komfortablen Zuhause, in den Attraktionen ihres Wohnortes, in dessen natürlichem Umfeld oder eben auch in den Schirmwelten der Medien. Haben die Strukturen dieser bevorzugten Räume einen Einfluss auf die Wahrnehmung von Natur im Alltag oder bleibt diese davon unberührt? Dem soll anhand ausgesuchter Indikatoren des aktuellen „Jugendreports Natur“ nachgegangen werden - nicht zuletzt mit der Absicht, den Einfluss der mittlerweile in die Zigtausende gehenden Cybergames auf den laufenden Naturentfremdungsprozess nachzuspüren.

## Inhalt

### Y

Stichprobe des 8.Jugendreports Natur.....	2
Computerspiele als virtueller Freizeitraum.....	3
Manifeste Freizeiträume.....	6
Naturerfahrung.....	7
Natur in Bewegung.....	8
Wohnlage.....	9
Wissensquellen.....	10
Naturvisionen.....	11

## Stichprobe des 8.Jugendreports Natur<sup>1</sup>

### Gesamtstichprobe N = 1454 Schüler/innen aus NRW

- befragt im Winter 2019/20 als „Klumpenstichproben“ in Form kompletter Klassen in den Regionalräumen Dortmund, Winterberg, Bergisch Gladbach und Leverkusen.
- Wohnlage mitten in der Stadt (22,1%), Stadtrand 39,0%) und kleinere Ortschaft (34,5%)
- Schulformen Gymnasium (34,5%) und diversen NRW-gängige Gesamtschulformen (65,5%)
- Klassenstufen 6 (51,2%) und 9 (48,8%)
- Geschlecht weiblich (50,1%) und männlich (49,7%)
- Muttersprache deutsch (71,0%) und andere (26,7%)
- Geburtsort Deutschland (91,9%) und andere (6,3%)

Verbleibende Restquoten quantifizieren den prozentualen Umfang fehlender Antworten (KA). Die Indikatorquerschnitte dokumentieren demnach anders als in der Basisauswertung nicht gültige, sondern absolute Prozentzahlen einschließlich minimaler Rundungsauf- und -abschläge. Sofern die Profile in Abhängigkeit vom jeweiligen Schlüsselindikator einen relevant-einheitlichen Trend zeigen, wird dieser in der Tabellenspalte „Maxdiff“ mit einem Vorzeichen ausgewiesen und als Lesehilfe ab mindestens 10% mit **gelb** und ab mindestens 20% mit **rot** unterlegt. Ein ergänzendes Symbol nl weist darauf hin, dass der betreffende Trend nicht linear ist, also die Prozentwerte zeilenweise nicht kontinuierlich zu oder abnehmen.

---

<sup>1</sup> Zu den Befunden der Vorgängerstudien siehe <https://www.natursoziologie.de/NS/alltagsreport-natur/jugendreport-natur.html>

## Computerspiele als virtueller Freizeitraum

Dass neben den klassischen Lebensräumen im jugendlichen die artifiziiellen Spielwelten der digitalen Medien an Wirklichkeitsmächtigkeit gewonnen haben, offenbart die allgemeine Unsicherheit in der Frage, was man eigentlich heute als Wirklichkeit bezeichnen kann. Daher sieht sich auch die natursoziologische Forschung vor die Frage gestellt, in welche Richtung sich die Naturbilder in der künftigen Generation ändern. Was hat vor der drängenden kindlichen Neugier auf alles, was man vor Ort entdecken kann, vor dem Hintergrund der elementaren Erfahrungen einer volkstümlich tradierten Naturkunde und dem immer neue Sensationen liefernden Wissenschaftsjournalismus einerseits, dem trockenem Lernstoff eines ausufernden naturwissenschaftlichen Unterrichts oder den moralisch vereinnahmenden Grundsätzen der Ökologie andererseits Bestand? **Gibt es einen Zusammenhang der manifesten Natur des unmittelbaren Lebensumfeldes und der virtuellen Überwältigung durch die Bild- und Wortabstraktionen der Medien?**

Die medialen Fragen des „Jugendreports Natur“ reizen insofern zu der Frage, ob das Naturbild in der kritischen Identitätsbildungsphase der Pubertät zwischen der 6. Und der 9. Jahrgangsstufe einen tendenziellen Wandel von einer manifesten zu einer virtuellen Perspektive erfährt. Als Testindikator bietet sich die Schlüsselfrage nach dem Stellenwert von Computerspielen (Stichwort „Gamingfrequenz“) an, die nicht nur in jugendbezogenen Medienstatistiken eine führende Rolle spielt. Zumindest für die „regelmäßigen“ Gamer erhöht sich die Gefahr, mit Folgen für die virtuelle Verschiebung ihres Wirklichkeitsbildes davon abhängig zu werden. Die in der Öffentlichkeit mittlerweile schon vom Namen her übliche Identifikation von Schauspielern mit Serienfiguren ist ein prominentes Beispiel hierfür.

Schlüsselindikator Bildschirm			
Tab.1 Wie oft spielst Du Computerspiele? <sup>2</sup>			
	Gamingfrequenz		
	regelmäßig	selten	nie
N abs.	578	440	397
N %	40	30	27

Die anschließenden Kreuztabellen vergleichen für eine Reihe relevanter Fragestellungen des Jugendreports die Antwortquoten auf die Gaming-Schlüsselfrage. Das geschieht zunächst in der Reihenfolge der ergänzenden Bildschirmfragen, um das Cyber-Nutzungsfeld über das bloße Gaming hinaus auszuloten. Dem schließen sich Korrelationsprofile ausgewählter Naturfragen mit der Gaming-Intensität an. Bezugspunkt hierfür sind Angaben zur Vorliebe für gängige Aufenthaltsräume im Lebensalltag jenseits der Schule mit unterschiedlicher Beziehung zu zivilisatorischen und natürlichen Gegebenheiten.

Korrelationsindikator Freizeit				
Tab.2 Wo verbringst Du Deine Freizeit am liebsten? <sup>3</sup>				
		Lieblingsfreizeit		
		Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
N abs.		475	320	402

<sup>2</sup> Die Frage wurde von 39 entsprechend 3% der Befragten nicht beantwortet.

<sup>3</sup> Die Frage wurde von 257 entsprechend 18% der Befragten nicht beantwortet.

N %

33	22	28

Mit der folgenden Konfrontation dieser beiden Lebensweltindikatoren „virtuelle Gamingkulissen“ einerseits und „alltägliche Freizeiträume“ andererseits gehen die Kreuztabellen der Frage nach, in welcher unterschiedlichen Zusammenhängen sie mit den zur Abstimmung gestellten Natur-Items stehen und so das darin zum Ausdruck kommende jugendliche Naturbild beeinflussen. Das kann angesichts der Fülle der einbezogenen Naturindikatoren nur exemplarisch erfolgen, um nicht in einem Meer von Kreuztabellen zu ertrinken.

Zuvor jedoch wäre wenigstens grob zu klären, in welcher Beziehung die beiden zu korrelierenden Items selber stehen. Die Gegenüberstellung lässt zwar lediglich eine diffuse Struktur erkennen. **Anschaulich nachvollziehbar ist immerhin, dass die Zimmerfraktion besonders häufig regelmäßig spielt, während die außerhäusige demgegenüber besonders selten bis nie aktiv ist (Tab.3).** Aber die Grenzen dazwischen sind verwischt. Vielleicht sind die allgemeinen Antwortkategorien zu abstrakt, womöglich aber auch zu weit voneinander entfernt. Virtuelles Gaming spielt sich faktisch offenbar in einem anderen Raum ab als das Leben im Grünen.

Zusammenhang Gamingindikator - Freizeitindikator			
Tab.3 Wo verbringst Du Deine Freizeit am liebsten?			
Gaming	Lieblingsfreizeit		
Frequenz	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
regelmäßig	28,6	36,6	57,2
selten	34,3	26,7	19,2
nie	34,3	32,2	22,1

Dem Computerspielen mehr oder weniger erlegene Jugendliche bekennen offen, dass sie sich ein Leben ohne solche Spiele nicht mehr vorstellen können. Das betrifft ein knappes Drittel der regelmäßigen Nutzer. Nimmt man noch jene hinzu, die ein so klares Bekenntnis nur begrenzt wagen, so ist man geneigt, mehr oder weniger der Hälfte der Befragten eine Art Spielfixierung zu attestieren (Tab.3). Die Unterstellung eines gewissen Suchpotenzials dürfte nicht ganz von der Hand zu weisen sein.

Ergänzender Indikator Gamingsucht  
**Tab.4 Ich kann mir ein Leben ohne Computerspiele nicht mehr vorstellen.** <sup>4</sup>

<sup>4</sup> Lesehilfe Relevanz; Um den optischen Zugang zur Datenvielfalt der Kreuztabellen zu erleichtern, werden die jeweils höchsten Quoten einer Antwortzeile rot unterlegt, sofern sie mindestens 10 % über dem untersten Level der Zeile liegen und damit letztlich die Breite des Antwortspektrums deutlich werden lassen bzw. besonders starke Unterschiede zwischen den Freizeitvorlieben hervorheben.

Leben ohne Gaming	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
ja	29,8	6,8	10,3	9,7	19,1	24,9
eher ja	22,8	13,2	7,1	13,1	13,4	18,4
unsicher	23,0	27,5	11,6	19,2	22,5	18,4
eher nein	11,1	22,7	10,8	18,1	12,2	12,4
nein	9,5	25,9	53,7	36,4	26,6	23,4

Auf die Frage nach einer verstärkten Gaming-Abhängigkeit entsprechen die Antworten zunächst den Erwartungen: Wer im Internet seiner Spielneigung besonders regelmäßig nachgibt, hat auch eher das Gefühl, ohne diese Art von Flucht nicht mehr auskommen zu können. Dem stehen auf der Gegenseite einschließlich unsicherer Kandidaten in etwa gleich viel Teilnehmer gegenüber, die bekunden, ihren Spieltrieb am Computer weniger auszuleben (Tab.4).<sup>5</sup>

Ebenso wenig kann es überraschen, dass sich Jugendliche mit der Vorliebe, ihre Freizeit vor allem im Zimmer zu verbringen - zuvor als „Stubenhocker“ verpönt - verstärkt von den fantasiereichen Inszenierungen der Spielemacher ansprechen lassen. Den Gegenpol bilden hier - ebenfalls nachvollziehbarerweise - diejenigen, die sich am liebsten im Grünen aufhalten. Für über die Hälfte von ihnen ist Gaming nicht ihr Ding (nein + eher nein), Stadtkinder sind sich eher unsicher. **Kurz: Heftiges Bildschirm-Gaming und Freude an der Natur passen nicht zueinander, das eine schließt das andere in unterschiedlichem Maße aus.**

Gilt Ähnliches auch für andere die anderen großen Bildschirmrenner, die sozialen Netzwerke? Ein ebenfalls relativ radikales Statement entwirft ein anderes Bild. Die Antwortquoten der nächsten Kreuztabelle zeigen keine polar rot markierte Felder (Tab.5).

Ergänzender Indikator Bildschirmnutzung						
Tab.5 Für mich ist die regelmäßige Teilnahme an sozialen Netzwerken unerlässlich						
Soziale Netzwerke	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
ja	18,9	10,2	10,3	8,2	16,9	16,4

<sup>5</sup> Wenn gleichwohl von den Gameverweigerern ein Sechstel ihr Kreuz bei „ja“ oder „eher ja“ gesetzt haben, so können dafür Missverständnisse wegen der doppelt verneinenden Frageformulierungen verantwortlich sein.

eher ja	16,1	15,7	20,2	14,3	20,0	20,4
unsicher	31,5	37,0	33,2	33,3	35,9	30,3
eher nein	15,4	18,9	16,4	21,7	12,2	13,7
nein	11,9	11,8	13,4	15,4	9,7	13,9

Das betrifft zum einen den bildschirminternen Wettbewerb. Die Vorliebe oder Abneigung für spannende Spiele und elektronische Kommunikation stehen in keinem nennenswerten statistischen Zusammenhang. Hier zerfällt das junge Publikum in unterschiedliche Interessengruppen. Mehr noch: nimmt man die rechte Seite der Tabelle hinzu, so fällt auch hier der Mangel an herausragenden Zusammenhängen ins Auge. **Wo immer man sich in der schönsten Zeit des Tages auch aufhält, scheint keinen großen Einfluss auf die Neigung zu haben, sich in den elektronischen Zirkeln der „sozialen Kommunikation“ auszutauschen. Ob man sich lieber in sein Zimmer zurückzieht oder draußen im Grünen das Weite sucht - die Intensität der Bildschirmkontakte bleibt davon mehr oder weniger unberührt. Eine vom manifesten Alltag und insbesondere auch von der Vorliebe für eine grüne Umwelt scheinbar unabhängige Welt.**

Ganz so radikal wie Facebook, Twitter und Co scheinen sich die bildmedialen Angebote in Gänze allerdings nicht vom Alltagsleben abzuheben. Nimmt man alles hinzu, was über die Bildschirme läuft, so sind insgesamt zwei Drittel der Gamingfans für mindestens drei Stunden pro Tag von artifiziellen Fremdinszenierungen vereinnahmt.<sup>6</sup> Wer regelmäßig spielt, bleibt auch insgesamt länger vor dem Schirm. Da bleibt nicht mehr viel Achtsamkeit für andere Themen übrig. Gelegentliche Nutzer von Displaymedien stellen demgegenüber eine Minderheit dar:

Ergänzender Indikator Bildschirminnutzung						
Tab.6 Wie viele Stunden schaust Du an einem normalen Tag auf einen kleineren oder größeren Bildschirm?						
Bildschirmzeit	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der	Im Zimmer

<sup>6</sup> Die quantitative Bildschirminnutzung in der Freizeit wurden unmittelbar vor der Corona-Pandemie erhoben. Nur wenige Monate später hatte sie sich während des ersten Lockdowns nach Ausweis einer motorischen Langzeiterhebung des Karlsruher Instituts für Sport und Sportwissenschaft unter Jugendlichen im Alter von 4 bis 17 Jahren generell von durchschnittlich 133,3 auf 194,5 Minuten (also um 61% täglich) erhöht (laut Spiegel vom 29.8.2020).

					Stadt	
mehr als 5 Stunden pro Tag	25,4	13,9	16,5	5,9	28,4	29,9
3 bis 5 Stunden pro Tag	40,0	31,6	35,3	28,6	37,5	39,3
1 bis 2 Stunden pro Tag	21,6	33,0	31,0	39,6	23,8	19,9
Einige Stunden pro Woche	5,2	10,2	5,8	10,1	4,4	5,7
Einige Stunden pro Monat	0,7	2,7	2,8	4,2	0,6	0,2
Fast keine	0,3	3,4	5,0	7,4	0,6	0,2

Zu den spannendsten Fragen der Medienforschung gehört diejenige nach der Verbindung eines steigenden Medienkonsums mit dem Alltagsleben - insbesondere in einem Lebensalter, in dem dieser Alltag auf der Erkenntnis- und Handlungsebene einem ständigen Wandel unterliegt. Die maßgebliche Loslösung aus den kindlichen Erfahrungsräumen findet im Zuge der Pubertät statt, nicht nur in Familie, Schule und Freundesgruppe, sondern auch mit Blick auf die individuelle Persönlichkeit in ihrer psychischen und sozialen Befindlichkeit. Die Lebenswirklichkeit wird eine andere, und das umso mehr in einer Zeit, in der sich auch die Rahmenbedingungen des gesellschaftlichen Lebens durch ständige wissenschaftliche-technische Fortschritte im globalen Maßstab nahezu explosiv verändern.

Auf der rechten Seite der **Tab.6** fallen zwei Pole ins Auge. Wer seine freie Zeit vor allen Dingen im Zimmer verbringt, scheint davon vergleichsweise viel zu halten bzw. mitzubekommen. Davon nehmen sich fast 70% im Schnitt mindestens drei wenn nicht gar fünf Stunden pro Tag und mehr Zeit, um die Darbietungen der Sender auf sich wirken zu lassen. **Auf der Gegenseite, und damit kommt erneut die natürliche Umgebung kontraproduktiv ins Spiel, geben sich relativ gesehen die meisten Ausflügler mit ein bis zwei Stunden Grün zufrieden. Mit einigen Stunden pro Woche oder gar pro Monat begnügen sich sogar nur 14% der Grünliebhaber. Weitere 7% behaupten, den Einschaltbutton fast gar nicht zu bedienen. Das unterstreicht abermals den Eindruck einer Fremdheit dreidimensional-natürlicher und zweidimensional artifizieller Szenarien.**

## Manifeste Freizeiträume

Trotz der Attraktivität zielgruppenbezogen inszenierter Cyberwelten führen also Naturlandschaften wenn auch mit geringem Vorsprung die Liste der beliebten Freizeiträume vor der städtischen bzw. heimischen Szenerie an.

Der Bildschirmteil im Fragebogen ist zu klein, um dem Verhältnis von Natur- und Medienwirklichkeit gründlicher auf die Spur zu kommen. Hier würde sich für die Zukunft eine gezieltere Studie lohnen - vielleicht mit einem besonderen Schwerpunkt über die Rolle und Darstellung von Natur in Cybergames. Gibt die in ihren Details immer perfekter inszenierte Bildschirmnatur weitergehenden Aufschluss über die Bedeutung realer Natur im jugendlichen Leben einschließlich ihres fortschreitenden Verlustes? Fühlt man sich in der virtuellen Welt erst wieder sicher zu Hause, wenn die gewohnte Natur wieder Einzug hält?



## Naturerfahrung

In welchem Zusammenhang stehen die bevorzugten Lebensräume der Jugendlichen mit dem dominierendem Naturraum, dem Wald? In fast allen natursoziologischen Erhebungen ähnlicher Art verbinden sich Naturassoziationen vorrangig mit der Vorstellung von Wald. Hierzu passt der folgende Befund: **Wer sich besonders gerne in der Natur aufhält, der sucht ihn auch besonders häufig auf. Zu fast zwei Drittel ist er mehrmals in der Woche unter Bäumen unterwegs.** Alle anderen schätzen die Vorzüge der entwickelten Zivilisation höher und beschränken sich eher auf vereinzelte Besuche.

Exemplarischer Naturindikator virtuell/manifest						
Tab.7 Wie oft bis Du im vergangenen Sommer durchschnittlich im Wald gewesen?						
Aufenthalt im Wald	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
Fast jeden Tag	11,4	11,4	17,4	26,5	8,1	5,7
1-3mal pro Woche	27,3	27,3	28,2	36,0	22,2	22,9
1-3mal pro Monat	20,9	23,6	18,9	20,0	22,5	22,1
1-3mal im Sommer	26,0	23,2	22,7	13,9	29,4	32,3
überhaupt nicht	13,5	10,2	11,1	5,5	17,5	15,7

Im Gegensatz zu den manifesten Freizeiträumen scheint der virtuelle Raum des E-Gamings in keinem relevanten Zusammenhang mit der Nähe zum Wald zu stehen. Die Aufenthaltsquote ist weitgehend unabhängig von der Gamingfrequenz. **Einmal mehr scheint, was die Natur betrifft, kaum eine nennenswerte Beziehung zwischen virtuellen und manifesten Lebenswelten zu bestehen. Die in beiden Welten gewonnenen Eindrücke erscheinen aus Schülersicht tendenziell unabhängig voneinander.** Sie verdanken ihre Attraktivität offenbar unterschiedlichen Faktoren.

Das setzt sich im Umgang mit den Eltern fort, zumindest wie deren Kinder das sehen. Sie seien eher bereit, ihrem Nachwuchs unabhängig von ihrer elektronischen Spieleneigungen großzügig freie Bahn zu geben - was Naturausflüge ganz generell als auch deren elterliche Kontrolle betrifft. Im Zweifelsfall verlässt man sich in ähnlichem Maße auf mitgeführte Handys oder ersatzweise auch auf begleitende Freunde.

Auch die sonstigen jugendlichen Freizeitneigungen scheinen auf diese Einschätzungen kaum einen Einfluss zu haben - es sei denn, man hat eine gewisse Vorliebe für die grüne Umgebungen erkennen lassen (**Tab.8**). Wer sich lieber draußen aufhält, dem werden von den Eltern auch etwas mehr Freiräume als stadtaktiven Kindern gelassen. **Aber die Unterschiede sind erstaunlich gering. Zwar will**

man dem Nachwuchs nicht unbedingt Steine in den Weg legen. Aber ob es ihn von allein nach draußen drängt oder man ihm zu seinem eigenen Wohl ab und zu mal Beine machen sollte, scheint elternseits keine relevante Frage, Natur kein erzieherisch relevanter Lebensbereich zu sein.

Exemplarischer Naturindikator virtuell/manifest						
Tab.8 Sind Deine Eltern damit einverstanden, dass Du Dich unbeaufsichtigt in der freien Natur aufhältst?						
	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
Elterliches Einverständnis	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
Nein, gar nicht	2,2	3,9	2,8	1,7	3,1	4,7
Ja, ohne Einschränkungen	45,0	35,9	36,8	43,4	32,2	42,0
Ja, aber nur mit Handy	27,2	25,7	21,9	21,9	30,0	27,9
Ja, aber nur mit Freunden	14,5	18,6	22,2	20,0	22,5	15,7

Die Einsicht, dass das Ausmaß des Cybergamings in kaum einer relevanten Beziehung zu elementaren Naturerfahrungen steht, findet in den beiden folgenden Beispielen weiteres Futter. Sie betreffen die frühkindliche Erfahrung der Eroberung von Kletterbäumen (Tab.9) ebenso wie die Hilfe bei bäuerlichen Tätigkeiten (Tab.10). **Am wenigsten Sympathie haben regelmäßige Gamer für schmutzige Arbeit mit Pflanzen oder Tieren. Nur zu 8% waren sie häufig dabei, zu 75% überhaupt nicht.**

Exemplarischer Naturindikator virtuell/manifest						
Wie oft hast Du im Jahr 2019 Folgendes gemacht oder erlebt?						
Tab.9 Auf einen Baum geklettert						
	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
Baum erklettert	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
häufig	25,1	30	30,5	44,8	17,8	18,2
selten	40,0	37	31,5	33,3	37,5	38,3

gar nicht	33,9	32	37,3	20,6	44,1	42,8

Exemplarischer Naturindikator virtuell/manifest Wie oft hast Du im Jahr 2019 Folgendes gemacht oder erlebt? <b>Tab.10 Auf einem Bauernhof geholfen</b>						
				Lieblingsfreizeit		
Bauern geholfen	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
häufig	8,1	14,3	15,6	21,5	5,9	6,7
selten	16,6	24,3	20,7	22,9	13,4	19,7
gar nicht	74,9	60,7	61,2	54,7	79,1	72,4

**Krasser fallen dagegen die Unterschiede in der Beschäftigung mit der natürlichen Welt zwischen Landschafts- und Stadtentdeckern aus. Sowohl auf Bäumen als auch in Stall und Feld haben erstere mehr Erfahrungen gesammelt als letztere, die lieber auf Distanz zu den Dingen bleiben.** Offenkundig wachsen die Herausforderungen auf den Bildschirmen in einem Maße, gegen die Tiere und Pflanzen immer weniger Chancen haben. Diejenigen, die ihre Freizeit am liebsten im Zimmer verbringen, unterscheiden sich so gut wie gar nicht von den Stadtkindern als solchen.

## Natur in Bewegung

**Ob man mit der Natur 2019 hinreichend Erfahrungen gemacht oder es sich vielleicht nur gewünscht und vergeblich vorgenommen hat, ändert nichts an der Fortsetzung der unerwarteten Beziehungslosigkeit des virtuellen Spielens im Vergleich zu anderen bevorzugten Freizeitaktivitäten. Die Dichotomie zwischen grüner Landschaft und städtischer Zivilisation setzt sich bei unverbindlicheren Vorlieben fort.**

Womöglich kommt dabei auch ein neuzeitlicher Charakterzug der jungen Generation zum Tragen. Denn zum Aufenthalt im Grünen gehört in der Regel eine gewisse Bewegungsfreude. An der aber, und das zeigen thematisch verwandte Statements, scheint es den Liebhabern von Computerspielen zu fehlen. Hier dividieren sich die Natur- und Schirmanhänger erkennbar auseinander (**Tab.11 und 12**). Insofern dürften Computerspiele auch angesichts des damit verbundenen Bewegungsmangels eine Rolle im Prozess der Naturentfremdung spielen.

Exemplarischer Naturindikator virtuell/manifest  
 Das mache ich gerne / würde ich gerne machen  
**Tab.11 Mit Freunden im Wald spielen**

	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
Gerne bewegen						
gerne	42,0	48,0	45,8	64,6	31,9	32,3
teils/teils	34,1	32,7	30,0	25,3	36,3	36,6
ungerne	21,6	17,3	22,2	8,4	30,0	30,0

Exemplarischer Naturindikator virtuell/manifest  
 Das mache ich gerne / würde ich gerne machen  
**Tab.12 Wandern**

	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
Gerne bewegen						
häufig	29,4	39,5	33,5	49,7	24,4	26,6
selten	36,9	36,8	34,5	36,8	35,0	34,8
gar nicht	31,7	22,5	30,7	12,2	38,4	37,3

Da sie damit nicht so viel im Sinn haben, ist den Gamern die rigide Moral der Naturliebhaber in Hinblick auf den schädlichen Einfluss des Querfeldeinlaufens nur begrenzt nachvollziehbar (**Tab.13**). Das vermindert die Chance, über das Ausleben von kindlicher Neugier und Entdeckerlust ein positiveres Verhältnis zu ihrer natürlichen Umwelt zu gewinnen.

Exemplarischer Naturindikator virtuell/manifest  
 Was nützt oder schadet dem Wald?  
**Tab.13 Quer durch den Wald laufen**

	Gamingfrequenz	Lieblingsfreizeit

waldschädlich	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
waldschädlich						
eher nützlich	18,5	16,4	18,6	17,3	20,3	17,4
eher schädlich	38,6	43,0	44,8	50,1	37,5	40,8
weiß nicht	40,3	38,4	34,8	30,7	40,6	38,6

## Wohnlage

Eine besonders maßgebliche Rolle für die Entwicklung von Freizeitaktivitäten im Grünen spielt nicht zuletzt die Naturnähe des engeren Lebensumfeldes. Wer schon, wenn er nur das Haus verlässt, in Vorgarten und Straße mit Bäumen, Büschen und Bodengrün konfrontiert wird oder sich regelmäßig Mühe um die Gestaltung eines Gartens macht, entwickelt sie entsprechende Neigungen in einer ländlichen Umgebung eher als in rein städtischen Wohnlagen (**Tab.14 und 15**). Das scheint den Hang, sich gelegentlich in eine digitale Fantasiewelt zurückzuziehen, nicht nennenswert zu beeinflussen. **Gaming übt seine Faszination offenbar weitgehend unabhängig von anderen Lebensweisen und Freizeitvorlieben aus.**

### Exemplarischer Naturindikator virtuell/manifest

**Tab.14 Wo wohnst Du?**

Wohnlage	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
Mitten in der Stadt	22,5	23,5	20,4	15,8	29,4	24,9
Am Stadtrand	35,5	40,5	35,5	36,6	39,4	41,0
In einer kleinen Ortschaft	40,8	31,8	39,8	45,1	27,5	30,6

Exemplarischer Naturindikator virtuell/manifest  
**Tab.15 Verfügt Deine Familie über einen Garten?**

Garten	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
ja	79,8	80,5	82,6	87,2	76,3	77,4
nein	17,6	16,4	15,9	11,4	21,3	19,7

## Wissensquellen

Der in der Planung des „Jugendreports Natur“ naturpädagogisch motivierte Fragenblock zur Weitergabe des Naturwissens an die junge Generation gewinnt im Zuge der Coronapandemie und dem daraus folgenden Zwang, den schulischen Wissenserwerb großenteils digital zu organisieren, im Rückblick eine unerwartete Bedeutung. Was zunächst als überfällige Modernisierung begrüßt wurde, lässt mittlerweile ein nicht unerhebliches Maß an Überdross aller Beteiligten an dieser relativ asozialen Kommunikationsform erkennen. Das fordert zu der Frage heraus, über welche sozialen Stationen der Lernprozess denn zuvor abgelaufen ist und wie deren Wirksamkeit von den Betroffenen bewertet wurde.

Dabei ist allerdings zur berücksichtigen, dass es in der vorliegenden Studie nicht um die Vermittlung von Schul-, sondern von Alltagswissen geht, dem per se eine erheblich größere soziale Affinität innewohnt. Insofern bieten die Antworten Gelegenheit, hieraus die eine oder andere Schlussfolgerung für die Gestaltung eines alltagsnäheren Naturunterrichts zu ziehen.

Exemplarische Naturindikatoren virtuell/manifest  
**Woher stammt Dein Wissen über die Natur?**

	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
viel	42,7	41,1	40,6	52,2	37,8	34,6

mittel	43,9	48,4	46,3	40,8	47,2	48,3
wenig	9,9	7,0	15,9	4,8	11,3	13,4

**Tab.17 Aus der Schule oder den Schulbüchern**

viel	37,5	39,3	41,6	33,7	51,9	34,8
mittel	38,1	42,7	40,3	42,7	35,0	41,5
wenig	20,8	15,0	15,9	21,3	10,6	19,2

**Tab.18 Von Freunden**

viel	10,0	8,0	6,3	9,9	7,8	6,0
mittel	30,4	35,7	51,7	37,7	28,1	30,3
wenig	55,7	52,5	59,7	49,3	61,3	60,9

**Tab.19 Aus Medien (Internet, Fernsehen, Zeitungen/Zeitschriften)**

viel	36,9	32,0	35,8	28,6	37,2	39,8
mittel	42,0	45,9	39,0	43,4	44,4	40,0
wenig	17,5	19,5	22,7	24,8	15,0	17,7

**Tab.20 Aus eigenen Beobachtungen**

viel	30,6	36,4	38,5	54,9	21,6	21,1
mittel	39,8	41,8	40,1	31,8	45,0	44,5
wenig	26,3	19,5	19,9	11,6	28,7	32,8

**Tab.21 Von Fachleuten (Bauern, Förstern, Waldpädagogen)**

viel	13,3	17,7	17,6	26,3	12,8	8,7
------	------	------	------	------	------	-----

mittel	26,3	30,0	29,7	34,1	23,4	25,9
wenig	57,3	49,3	50,1	36,8	60,3	63,2

Es zeigt sich einmal mehr, dass sich im Überblick der sechs Antwortalternativen nahezu keine relevante Varianz zwischen der Intensität des Aufenthaltes in der virtuellen Spielewelt und den bewusst wahrgenommenen Kanälen manifesten Wissens gibt (**Tab.16 bis 21**). Die Differenzierung im Umgang mit Computerspielen spielt für den Erwerb des jugendlichen Naturbildes offenbar keine nennenswerte Rolle.

**Das gilt sogar für die Medien als Wissensquelle. Etwas anderes hätte man angesichts der unterschiedlichen Spielgewohnheiten und -themen vielleicht auch nicht erwarten dürfen. Aber womöglich kann man gerade diesen Befund als Hinweis auf eine gewisse digitale Isolierung interpretieren. Gamer fallen dadurch auf, dass sie relativ wenig von ihren virtuellen Fixierungen profitieren, diese beziehen sich auf eine andere Welt.**

Was dagegen die manifesten Freizeitwelten betrifft, so kommen, was die Natur betrifft, umgekehrt wieder diejenigen besser zum Zuge, deren Wissenszuwachs sich mit der Vorliebe für begrünte Freizeiträume verbindet und zugleich authentische Begegnungen einschließt. Abgesehen von den Eltern spielt dabei auch - anders als bei Viel-Gamern - die direkte Kommunikation mit Fachleuten eine hilfreiche Rolle. Hinzu kommen als Folge der eigenen Vorliebe auch eigene Beobachtungen vor Ort. **Demgegenüber zeigen anonyme Quellen wie Druckwerke oder Sendungen weniger Wirkung. Das bestätigt gängige naturpädagogische Erfahrungen und verstärkt die Skepsis gegenüber „modernen“ Alternativen.**

## Naturvisionen

Die Kreuztabellen des visionären Überbaus fügen den bisherigen Einsichten zum Verhältnis von Wirkungsperspektiven nicht mehr viel Neues hinzu. **Besonders die von den Fragebogenautoren vage gehaltenen Feststellungen zur Bewertung des Verhältnisses von Natur und Mensch im bewusst abgehobenen Stil von Glaubensbekenntnissen trifft aus allen Perspektiven heraus auf eine generelle Zustimmung in der Größenordnung von zwei Dritteln bis drei Vierteln der Befragten und wird von kaum mehr als einem Zehntel der Befragten explizit abgelehnt.**

Als Bannerträger der „Guten Natur“ treten wieder einmal, wie kaum anders zu erwarten, die auf eine grüne Perspektive setzenden Freizeitanhänger in Erscheinung. Immerhin geben sich knapp 20% unsicher, was sie mit einer derart abstrakten Feststellung anfangen sollen (**Tab.22**):

Exemplarische Naturindikatoren virtuell/manifest Würdest Du folgenden Fragestellungen zustimmen? <b>Tab. 22 Was natürlich ist, ist gut</b>		
Zustimmung		



	regelmäßig	selten	nie	Draußen im Grünen	In der Stadt	In Deinem Zimmer
ja	36,5	43,9	48,4	51,6	37,5	37,1
eher ja	30,4	30,0	27,5	26,3	34,1	29,9
unsicher	19,4	15,9	16,6	14,5	20,0	17,4
eher nein	5,4	4,3	3,5	2,9	4,1	6,7
nein	4,3	1,6	2,0	1,5	1,6	5,5

In solch verallgemeinerter Form wird man einer solchen Überzeugung vernünftigerweise kaum zustimmen können. Natur vereinigt derart vielfältig positive und negative Aspekte, als dass man sie auf einen einheitlich wertenden Begriff bringen könnte. Wer es gleichwohl macht, ist womöglich nicht zuletzt von solchen Zeitgeistkonstrukten und/oder Werbekonzepten vereinnahmt, die mit Naturprädikaten die Unbedenklichkeit und/oder den Wert von „Naturprodukten“ herausstreichen wollen.

Dass diese Überzeugung gleichwohl unabhängig von der Freizeitvorliebe stets die meiste Zustimmung findet, deutet in seiner Irrationalität auf die Existenz einer Art säkularen Glaubens hin, mindestens aber auf den Versuch, mit der Beschwörung der „guten Natur“ einen festen weltanschaulichen Boden in einer Zeit immer neuer modernistischer Verunsicherungen zu finden. Dass sich darauf am ehesten diejenigen einlassen, deren Freizeitvorlieben sich am weitgehendsten mit der Vorstellung von Naturlandschaften verbinden, liegt nahe.

Der Natur in diesem Zusammenhang die Rolle eines Paradieses voller Harmonie und Frieden zuzuschreiben, unterstreicht die biblische Nähe dieses säkularen Weltbildes (**Tab.23**).

Exemplarische Naturindikatoren virtuell/manifest Würdest Du folgenden Fragestellungen zustimmen? <b>Tab.23 Ohne Mensch wäre die Natur in Harmonie und Frieden</b>						
	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
Zustimmung	regelmäßig	selten	nie	Draußen im Grünen	In der Stadt	In Deinem Zimmer

ja	37,9	31,8	26,7	33,9	30,0	38,1
eher ja	30,9	31,4	33,5	31,8	32,5	28,6
unsicher	15,9	20,7	22,4	19,4	21,3	19,2
eher nein	7,3	10,0	10,6	8,6	8,1	7,2
nein	6,2	4,3	5,3	4,8	6,9	5,5

Die regelmäßigen Gamer sehen die Dinge nicht etwa nüchterner, sondern übertreffen die grünen Landschaftsliebhaber partiell sogar in ihren Harmoniesehsüchten. Dazu lassen sich die Spielverweigerer nicht ohne weiteres verführen. Das legt die Vermutung nahe, dass die Natur in den Spielinszenierungen zum Teil „friedlicher“ präsentiert wird, als sie sich in den Spieleplots darstellt. Das verbindet die fiktive Fragestellung allerdings mit der Abwesenheit von Menschen, die gemäß moderner naturästhetischer Lehre in der Regel als Störfaktor angesehen werden.

Eine suggestive Steigerung erfährt die spirituelle Aufladung der zur Abstimmung gestellten Naturvisionen in der Fiktion, dass die nach Alter und Größe beeindruckendsten Naturwesen, die Bäume, über eine Seele verfügen. Auch in diesem Punkt belegen die Liebhaber grüner Welten die vorderen Plätze (Tab.24):

Exemplarische Naturindikatoren virtuell/manifest Würdest Du folgenden Fragestellungen zustimmen? <b>Tab.24 Bäume haben eine Seele</b>						
Zustimmung	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
	regelmäßig	selten	nie	Draußen im Grünen	In der Stadt	In Deinem Zimmer
ja	27,2	35,9	35,8	39,4	32,5	26,1
eher ja	12,5	17,5	19,6	16,0	15,6	16,2
unsicher	27,5	25,2	24,4	21,9	27,5	28,4
eher nein	8,5	6,8	8,1	7,2	8,8	7,0

nein	21,1	11,9	6,5	11,2	11,6	19,4
------	------	------	-----	------	------	------

Natur ist aus ihrer Sicht offenbar so etwas wie die Projektion eines diesseitigen Paradieses aus Humanperspektive. Beide, Freizeiter und Gamer, geben sich allerdings in dieser Einschätzung hochgradig unsicher, ganz wohl ist ihnen nicht dabei. Zu einem klaren Nein kann sich auf der einen wie der anderen Seite allerdings nur die qualifizierte Minderheit derer entschließen, die vergleichsweise viel vor dem Schirm sitzen und damit Abstand zur Natur halten.

**Die verwirrende Ambivalenz der Fantasien zeigt sich bei der naheliegenden Konsequenz, dieses Paradies zu schützen. Dazu sind Dauergamer weder ebenso unterdurchschnittlich bereit wie tendenziell unterdurchschnittlich aktiv.**

Exemplarische Naturindikatoren virtuell/manifest Das mache ich gerne / würde ich gerne machen <b>Tab.25 An einer Naturschutzaktion teilnehmen HS</b>						
	Gamingfrequenz			Lieblingsfreizeit		
Naturschutzaktion	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
häufig	19,9	31,6	34,8	43,8	20,0	16,9
selten	40,7	44,3	39,5	38,7	39,7	43,8
gar nicht	37,2	23,2	24,9	16,2	39,1	37,1

Die Grünliebhaber unter den Freizeitgenießern geben sich in ihren Ambitionen, wie nicht selten bei solchen Doppelfragen nach Anspruch und Wirklichkeit, widersprüchlich (**Tab.25 und 26**). Sie sind mit großer Emphase bereit, an Naturschutzaktionen teilzunehmen. Aber zur tatsächlichen Naturschutzaktivitäten engagieren sie sich nur zurückhaltend - wenn auch nicht in dem Maße wie Gamer, Stadtkinder oder „Stubenhocker“.

Exemplarische Naturindikatoren virtuell/manifest <b>Tab.26 Bist Du in einer Naturschutzgruppe oder Umweltinitiative aktiv?</b>		
	Gamingfrequenz	Lieblingsfreizeit

Naturschutzgruppe	regelmäßig	selten	nie	Im Grünen	In der Stadt	Im Zimmer
regelmäßig	2,8	4,1	5,8	6,3	2,5	2,5
selten	17,6	22,0	21,9	26,1	16,3	15,4
nie	79,9	71,8	70,5	65,3	79,4	81,0

**Alles in allem hat der Versuch, Vorlieben für virtuelle und manifeste Lebensräume in Verbindung mit grundlegenden Beziehungen zur Natur zu bringen, bis auf naheliegende Korrelationen wenige klare Strukturen erkennen lassen. Ganz offenbar bleiben die durch die Auswahl der zur Abstimmung gestellten Feststellungen oft zu abstrakt, und/oder die einbezogenen Wirklichkeitsbereiche liegen in der Regel zu weit auseinander.**

**Klar geworden ist immerhin, dass virtuelle Spielwelten in kaum einer Verbindung zu manifesten Naturgegebenheiten im Alltag stehen. Das verstärkt den Verdacht, dass empirische Gegebenheiten und ideologische Deklarationen in keinem verlässlichen Zusammenhang stehen. Die in der Grundauswertung des Jugendreports referierten Ergebnisse der offenen Fragen unterstreichen das nachdrücklich.**