

Leben

Mario Koepl

Trostlosigkeit ist anders



Eigentlich hätten hier einige humorvolle Zeilen über Kinder stehen sollen, doch der Spaßfaktor wird in anderen Beiträgen gerne ausgelebt, und ein Kommentar kann, ja soll mitunter sehr ernst gemeint sein. Zurzeit ist es nämlich allerorts en vogue, den Jugendlichen in unseren Breiten enorme Schwierigkeiten, massive Probleme und ein gewisses Maß an Trostlosigkeit zuzuerkennen. Diskussionen um damit verbundene Thematiken schlagen hohe mediale Wellen.

Doch in solchen Momenten sieht man sich förmlich gezwungen, die Sache etwas zu relativieren. Denn bei allem Verständnis für die alltäglichen oder speziellen Probleme unserer Jugend genügt ein Blick über den Tellerrand, um weitaus ernstere Dinge zur Kenntnis zu nehmen. Sicher haben wir schulische, soziale oder arbeitsmarkttechnische Streitfragen von diskussions- und lösungswürdiger Relevanz. In einem Staat, in dem die meisten Schwierigkeiten als Ergebnis einer gewissen Wohlstandsverwahrlosung tituliert werden können, sollte man die Kirche aber im Dorf lassen. Wenn Tina S. beim Pisa-Test versagt, Sascha P. bei einer Schulhofschlägerei auffällig wird oder Benjamin K. keinen Medizin-Uniplatz erhält, ist das nichts im Vergleich zu Kindersoldat Mbele, der seine eigene Familie töten musste, Kinderarbeiterin Chui, die seit ihrem sechsten Lebensjahr unter unmenschlichen Bedingungen schuftet, oder Umar, der verzweifelt versucht, heute etwas zu essen zu bekommen. Die Letztgenannten haben und werden leider auch künftig nie auch nur einen Funken jener Chancen besitzen, die unserem Nachwuchs immer noch reichlich geboten werden. Psychologen, Politiker und Medien, die bei uns von Trostlosigkeit sprechen, sollten da schnell beschämt verstummen.

Christian Czaak

Der größte Schatz dieser Welt



Mehrere Leser haben in der letzten Ausgabe die Fortsetzung der Kolumne des jüngsten *economy*-Schreibers Laurin Czaak vermisst. Das war die Entscheidung vom Papa und damit meine Schuld. Nicht weil er, laut Mama übrigens ganz der Papa, einen neuen Strampelanzug für einen weiteren Kommentar haben wollte. Nicht, weil ein Kommentar zum vergangenen *economy*-Schwerpunkt Sexualität in unserem katholisch geprägten Land vielleicht zu früh gewesen wäre. Er sollte einfach eine Pause machen und wieder ausschließlich Zeit haben, Kind zu sein. Es geht ohnehin alles schnell genug. Von der Geburt über Säugling und Kind zum pubertären und flügge werdenden Jugendlichen. Jetzt aber ist er erst mal unser Baby. Unglaublich, wie schnell und innig man dieses kleine Wesen lieb gewinnt. Unbeschreiblich der Moment, ihn gleich nach der Geburt in Händen zu halten. Wunschlose Glückseligkeit. Alles andere ist weit weg. Alles andere relativiert sich. Nicht nur, wenn er lächelt. Ich wollte immer schon Kinder haben. Kinder gehören für mich zum viel erörterten Sinn des Lebens. Es braucht allerdings zwei dazu. Im Idealfall Vater und Mutter. Das beginnt mit der Schwangerschaft, und mit der Geburt wird halbe-halbe noch wichtiger. Aber auch mit Unterstützung ist die seelische und physische Belastung der Frau sehr groß. Eine tiefe Verbeugung vor jeder Mutter. Mit einem Kind wird alles andere zur Nebensache. Es gibt einen neuen Mittelpunkt. Dieser Umstand wird fast zu jeder Tages- und Nachtzeit eingefordert. Ohne Wenn und Aber. Genau so muss auch die Einstellung sein. Rückblickend bin ich froh, dass es bei mir 45 Jahre gedauert hat. Jetzt kann ich diese Forderungen etwas anders betrachten: als großes Glück und als großes Geschenk.



„Super Mario“ als Einstieg für computerspielende Kids: Experten warnen, dass exzessives Computerspielen dieselben Strukturen im Hirn aktiviert wie stoffliche Drogen. Foto: Nintendo

Ein grandioser Sieg der Sprachlosigkeit

Computerspiele ersetzen nicht zwischenmenschliche Kontakte.

Michael Liebming

Nennen wir ihn Flo, gerade mal sieben, Wohlstandskind. Dies bezeugen Fernseher, Computer, CD- und DVD-Player in seinem Zimmer. Handy, iPod und Xbox sind eine Selbstverständlichkeit. Seit Weihnachten hat Flo einen neuen Freund: „Super Mario“. Familienname Nintendo. Mit dem spielt er nun. Stundenlang und pausenlos.

Er startet um halb fünf Uhr morgens unter der Bettdecke (wenn er nicht dabei erwisch wird). Er spielt vor dem Frühstück. Er spielt nach dem Frühstück. Er spielt auch vor und nach dem Mittagessen. Und er spielt ebenfalls während längerer Autofahrten. Meist geht seinem Verlangen ein gut hörbares „Ich spiel jetzt eine Runde“ voraus. So wandert er von einem zum anderen. Man kann sich des Eindrucks nicht erwehren, dass er mehr Aufmerksam-

keit möchte. Aber niemand findet Zeit für ihn. So verbringt er seine Weihnachts- und Schulferien elternlos – die müssen ja schließlich arbeiten wie auch während des restlichen Jahres – bei seinen Großeltern. Glücklicherweise verkürzt ihm Mario die Tagespausen zwischen den Mahlzeiten.

Belohnende Effekte

Da Zeitunglesen gemeinhin nicht als ernst zunehmende Beschäftigung gilt, spielt Flo mit Mario neben mir. Geräuschkulisse inklusive. „Was machst du da?“, frage ich. „Ich spiele“, kommt die Antwort postwendend. Es ist schon klar, dass der zwischenmenschliche Kontakt bei Computerspielen auf ein Minimum reduziert wird. Computerspielen gilt generell als belohnende Verhaltensweise, die mit positiven Gefühlen wie Spaß, Freude oder Entspannung verbunden ist. Andererseits

lernen die kleinen Gambler so, negative Gefühle abzubauen (Stressbewältigung), wodurch ein Suchtverhalten entstehen kann. Dazu kommt, dass in der virtuellen Welt Erfolge leichter zu erzielen sind.

Flo durchschreitet mit Mario bereits die siebente von acht möglichen Welten. Auf meine Frage, was er denn machen werde, wenn er die achte Welt erreicht hat, meint er: „Dann probier ich es noch einmal und schau, ob ich schneller bin. Aber das ist schwierig.“ – „Was ist schwierig?“ – „Das Level!“ – „Das Level? Das Level ist schwierig?“ Mich trifft ein ratloser Blick ohne Antwort. Noch einmal versuche ich zu hinterfragen. „Was ist schwierig? Gehe vielleicht beim nächsten Mal die Tasten schwieriger zu drücken?“ Er mustert mich verachtend und sagt ganz „cool“: „Du schaffst ja nicht einmal Welt drei!“

Consultant's Corner

The „buzz“ organization – what's the buzz

Researchers W. Chan Kim and Renée Mauborgne recently proved trust is the single most powerful factor for good corporate performance and innovation. But how does an organization develop soul or buzz? In *Leadership Excellence* (01/16/08) researchers identified four characteristics resulting in employee's strong motivation to help the company succeed. Leaders must bring a personal passion and recognize the individual's responsibility in company success. Claus Raidl, CEO of Böhler Uddeholm (Com.sult 08) echoes this, believing leaders should build their vision and mission participatively. Second, a vision, leader and environment recognizing „people want o be



part of a winning team where greatness is expected“ is needed. Thirdly, close friendships on the job, a caring atmosphere is now seen to facilitate a buzz organization, a reason why informal conversations and „grapevine“ are considered key. Finally, people perform better with meaningful purpose, exclusive of the task. 15 years ago at a nonprofit organization, we created a mission statement still valid today – we delivered because our services were „bettering the human condition“. This illustrates that people's contribution transforms buzz into profit but the human spirit is more than the bottom line.

Lydia J. Goutas, Lehner Executive Partners