

# Mit Apps durch die Pubertät

## Gedanken zum Aufwachsen im technisierten Zeitalter

von Joscha Falck

**G**ewisse Dinge haben beim Heranwachsen der Generationen seit je her einen Wert. Zur sexuellen Entwicklung junger Menschen etwa gehört das Spiel "Wahrheit oder Pflicht".

Bei dem Spiel sitzen für gewöhnlich einige Kinder, äh pardon – Jugendliche im Kreis am Boden und drehen abwechselnd eine in der Mitte liegende Flasche. Derjenige, auf den die Flaschenspitze zeigt, hat – nunja – zunächst einmal Pech gehabt. Er oder sie kann dann zwischen Wahrheit oder Pflicht wählen. Bei der Option Wahrheit darf derjenige, der mit Drehen an der Reihe war, eine peinliche Frage stellen, die wahrheitsgetreu beantwortet werden muss. Je nach Alter der Spieler beziehen sich die Fragen auf Peinlichkeiten des Erwachsenwerdens, etwa ob man sich die beste Freundin schon einmal in Unterwäsche vorgestellt oder heimlich mit einem Kumpel geknutscht hat. Mit steigendem Alter dann, Sie ahnen es, verschlimmbessern sich die Inhalte in Richtung freizüglicherer Fragen. Beliebte Themen sind Masturbation, Erfahrungen mit Sexspielzeug und ähnliches. Wählt man die Option Pflicht, muss der oder die Auserwählte eine peinliche Tätigkeit ausführen. Dieser Anlass wird schließlich gerne genutzt, um die noch jungen Geschlechter zur gegenseitigen Berührung zu bewegen. Je älter die Spieler desto inniger kann es dabei zur Sache gehen. Kurzum: Wahrheit oder Pflicht ist Kult und damit sozusagen allgemeines Kulturgut – letztlich ein Klassiker der sexuellen Sozialisation des Menschen.

### *Es war einmal ...*



©Foto: Simone Hainz / www.pixelio.de

Mit den Entwicklungen der letzten Jahre droht dieses Kulturgut nun zu verfallen. Tagtäglich können wir es auf den Straßen beobachten und auch in Schulen ist es allgegenwärtig: Ohne Smartphone und das dazugehörige Universum an Apps geht heute nichts mehr. Meist geht es um ständige Erreichbarkeit per Facebook oder den

Nachrichtendienst Whats App. Und jetzt der neueste Schrei: Eine Wahrheit oder Pflicht App.

Laut Bericht einer Achtklässlerin funktioniert diese folgendermaßen: Die App bestimmt (nachdem man die Namen der Spieler eingegeben hat) per Zufallsgenerator, wer an der Reihe ist und stellt eine Frage oder Tätigkeit zur Aufgabe. Drehen muss man das Handy dabei nicht (weit gefehlt) und auch über die generierte Frage muss man sich keine Gedanken machen. Diese lassen sich vorher durch die Einstellung eines Versauthetsgrades (kein Witz!) vorsortieren.

### **Moderne Zeiten ...**



©Foto: Gisela Peter / www.pixelio.de

Selbst als »Digital Nativ«, der von der Pubertät nur einen biologischen Katzensprung entfernt ist, war ich geschockt. Was bin ich in den letzten Jahren alt geworden! Macht die Technisierung des Alltags eigentlich vor nichts halt? Was mag da noch kommen? Wo erleben junge Menschen eigentlich noch eine Art von Originalität ohne zwischengeschaltetes digitales Medium? Und: Wie wirkt sich das eigentlich auf die Psyche und die seelische

Entwicklung von uns Menschen aus, wenn Interaktionserfahrungen von Mini-Computern bestimmt sind?

Nun: Die Realität gibt folgende Antworten. Am Spielcharakter (und damit am Wert der Erfahrung) ändere sich nichts, wurde mir versichert. Und auch wir hatten sicher wie jede Generation gewisse Trends und Hypes. So ändern sich eben die Zeiten. Und wir als diejenigen, die mit jungen Menschen leben und arbeiten, müssen diese Entwicklungen wahrnehmen, um unsere Kinder zu verstehen. Dass sie nämlich für sich und ihre Welt Zuhörer und Verständnis brauchen, daran wird sich vermutlich auch in absehbarer Zeit nichts ändern!



#### **Über den Autor**

*Joscha Falck ist Redakteur des Magazins AUSWEGE und Vorstandsmitglied der GEW Ansbach.*

#### **Kontakt**

*JoschaFalck@gmx.de*

---

**AUSWEGE – Perspektiven für den Erziehungsalltag**  
Online-Magazin für Bildung, Beratung, Erziehung und Unterricht  
[www.magazin-auswege.de](http://www.magazin-auswege.de)  
[auswege@gmail.com](mailto:auswege@gmail.com)