

Zum Umgang mit den neuen Medien in der Erziehung

Von Adelheid Duppel

In diesem Aufsatz werden nicht die Möglichkeiten oder Gefahren einer von öffentlicher Hand beabsichtigten Suggestion bzw. politischen und moralischen Manipulation durch die Medien, besonders durch das Fernsehen berücksichtigt. Dies ist ein eigenes Thema.

Diese Abhandlung beschäftigt sich hauptsächlich mit den Folgen des Mißbrauch, den heute Kinder und Jugendliche mit den sogenannten „neuen Medien“ treiben.

Zu diesen neuen Übermittlern zählt alles, was geeignet ist, ein großes Publikum zu erreichen: Zeitung, Zeitschrift, Buch, Hörfunk, Fernsehen, Schallplatte, Compact Disk (CD), Musik- und Videokassette, Walkman, Videofilme und -spiele, Musikvideoclips, Digital Versatile Disk (DVD), Gameboy und Computer. Mittlerweile muß man auch das Handy dazu zählen, das vielfach einen kleinen Bildschirm besitzt und von jungen Menschen eifrig benützt wird. Seit den 1990iger Jahren hat sich der Medienmarkt sehr stark verändert: die weltweite Verbindung über das Internet ergänzt inzwischen die vorhandenen Massenmedien.

Sie sind allgegenwärtig, dringen auch in die Kinderzimmer ein und bereiten vor allem verantwortungsbewußten Eltern nicht ohne Grund Kopfzerbrechen: Unsere Kinder werden durch eine Art elektronischer Miterzieher beeinflusst. Dies ist ein Grund, sich damit ein wenig genauer zu befassen. Denn als Erzieher darf uns das Seelenleben unserer Kinder nicht gleichgültig sein.

Buch, Zeitung, Zeitschrift

Zu den ältesten Möglichkeiten, etwas weiterzugeben, gehört seit Johannes Gutenberg ohne Zweifel das Gedruckte, das über das Lesen Wissen vermittelt oder Geschichten erzählt. Im Allgemeinen beurteilen wir das Lesen bei Kindern als wertvolle Beschäftigung, sofern der Inhalt geeignet ist und dem Alter entspricht. Der Professor für Schulpädagogik und Mediengutachter Werner Glogauer stellte diesbezüglich allerdings fest, daß dies nicht für alles Gedruckte gilt: Comic-Bücher und Comic-Hefte könnten die Lesefähigkeit nicht verbessern und Jugendliche eigneten sich durch deren jahrelangen Gebrauch vielmehr einen verkürzten, primitiven und verstümmelten Sprachstil an.

Jugendzeitschriften wie „Bravo“, „Girl“ und ähnliche sind eindeutig Massenmedien, wenn sie auch nicht mehr ganz so neu sind wie z. B. das Internet. Jedoch üben sie seit Jahrzehnten auf jugendliche Leser eine ganz besondere Anziehungskraft aus, und sind sowohl in ihrer Aufmachung als auch dem sittlich-moralischen Inhalt nach größtenteils zu verurteilen:

Denn sie führen den Kindern und Jugendlichen aufgeputzte Idole, zweifelhafte und oberflächliche Werte sowie aufreizende Schönheitsideale vor, die nicht der Wirklichkeit entsprechen und völlig unnatürlich sind. Dies alles wird mit glücksbringenden und spaßversprechenden Vorstellungen verknüpft oder als Lebensziel erklärt. Als Folge davon, aber auch aus Mangel an anderen Vorbildern versuchen vor allem die weniger selbstbewußten Heranwachsenden diesen Idealen nachzueifern. Dies kann ihnen jedoch aufgrund von deren Unnatürlichkeit nie gelingen. Dadurch und – leider – auch durch die unrealistische Erwartungshaltung mancher Eltern wird nicht nur das eigene Selbstwertgefühl untergraben, sondern als Folge davon werden u. a. gesundheitsschädliche Prozeduren unternommen, um diesem Ideal nahezukommen. Manch ein Kinderpsychiater erzählt aus seiner Praxis, daß es zehnjährige Mädchen gibt, die schon ihre dritte Diät hinter sich haben. Die Folge davon sind Eßbrech- und Magersucht.

Daß die Kosmetik- und Modeindustrie starken Einfluß auf den Inhalt dieser Hefte hat, kann man sich vorstellen. Kinder und Heranwachsende wurden schon vor Jahrzehnten als zahlungskräftige Käufergruppe entdeckt.

Darüber hinaus haben die Inhalte dieser Hefte einen unseligen Einfluß auf das Geschlechterverhältnis. Weder wird Privates respektiert noch eine natürliche Zurückhaltung geübt. Vielmehr wird durch schlüpfrigen Sprachgebrauch und entsprechendes Bildmaterial das Schamgefühl verletzt oder durch stete Darstellungen mit der Zeit herabgesetzt. Dadurch werden falsche Vorstellungen geweckt.

So wird beispielsweise immer wieder einmal ein junger Mensch, der noch keinen Freund oder keine Freundin gehabt hat, als rückständig angesehen oder es wird ihm sogleich eine gleichgeschlechtliche Veranlagung als etwas völlig Normales untergeschoben.

Die Mädchen werden geradezu aufgefordert, sich auf die Jungen zu stürzen. Das uralte Gesetz von der Unterschiedlichkeit des Paarungswillens, das sich in der Entwicklungsgeschichte immer wieder zeigt, wird mißachtet. Es besagt, daß Jungen durch die äußere Erscheinung sexuell angesprochen werden, aber letztendlich ihre Zufriedenheit darin

finden, um das Mädchen zu werben und es zu erobern. Das Mädchen jedoch ist wesentlich unabhängiger von der äußeren Erscheinung des Mannes. Es möchte vor allem durch sein Werben begeistert werden und seinen Charakter kennenlernen. Durch ihre größere Triebunabhängigkeit kann und muß sie die Beziehung steuern. Sie hat die Verantwortung auch für das Verhalten des anderen und darf seine Veranlagung nicht durch aufreizendes Benehmen oder entsprechende Kleidung ausnützen. In den oben erwähnten Heften wird unter dem Mantel der Gleichberechtigung, aber offensichtlich mit dem Wissen um diese Eigenart des männlichen Geschlechtes, genau das Gegenteil vertreten. Niemals liest man in diesen Heften, daß an einen Menschen, mit dem man eine körperliche Gemeinschaft eingeht, mindestens dieselben Anforderungen wie an einen Freund gestellt werden sollten. Niemals heißt es, daß die Mädchen sich selbst so viel wert sein sollten, daß sie behutsam mit ihrem Körper umgehen und sich nur dann für die Intimität entscheiden, wenn sie sicher sind, daß der Partner ihrer auch würdig ist.

Diese Hefte haben vor allem dann, wenn zu Hause nicht tiefere Werte vorgelebt, gelehrt und verinnerlicht werden, großen und unheilvollen Einfluß auf die Jugendlichen.

Fernsehen

Kinder und Heranwachsende verbringen immer mehr Zeit vor dem Fernseher. So muß diese beliebteste Art der Freizeitbeschäftigung zwangsläufig Folgen haben.

Werner Glogauer (8) hat so ziemlich alle Schädigungen, die durch ein Übermaß an Fernsehkonsum entstehen, in seinem Buch zusammengetragen.

Es leidet die Sprachentwicklung schon beim Kleinkind, wenn der Fernseher als Kinderhüter eingesetzt wird (8/62). Kinder brauchen von klein an Eltern, die ihnen zugewendet, direkt mit ihnen sprechen. Sie lernen das Sprechen durch Nachahmung, wozu sie schon durch die kleinsten Wechselgespräche zwischen Mutter und Kind angeregt werden, und wofür gerade das Gefühl, beachtet und verstanden zu werden, eine antreibende Rolle spielt. Kinder lernten nicht durch den Fernseher sprechen, im Gegenteil: durch die vom Fernseher bewirkten Eindrücke werden sie am Sprechenlernen gehindert. Bereits im Alter von drei Jahren seien diese Kinder für ihr ganzes Leben benachteiligt¹, wie Un-

1) Sally Ward, 8/63

tersuchungen bewiesen haben. Nicht nur der Wortschatz wird ungenügend ausgebildet, auch die Fähigkeit, Begriffe zu bilden und das Gehörte einzuordnen, kann sich nur mangelhaft entwickeln. Professor Dr. Dr. Manfred Spitzer beschreibt in seinem Buch², wie sehr das Kleinkind durch ein Zusammenwirken verschiedener Sinne lernt. Spielt ein Kind mit einer Rassel, kann es den Zusammenhang zwischen Bewegung und Geräusch erkennen, kann es durch Greifen, Hören, Sehen und vielleicht sogar noch durch Schmecken die Welt erforschen. Es lernt also selbst, Ursache und Wirkung zu verstehen. Gerade die von mehreren Sinnen gleichzeitig erlebten Ereignisse werden vom Gehirn bevorzugt verarbeitet. Kleine Kinder, die sehr früh vor dem Bildschirm sitzen, gelangen nicht an diese Erfahrungen, da hierbei nicht mehr alle Sinne angesprochen werden und das eigene räumliche Erleben und das selbständige Auslösen bestimmter Situationen fehlt. Ihr Gehirn kann sich also nicht in dem umfangreichen Maße entwickeln, wie es zum Verständnis der Umwelt notwendig wäre.

Fernsehen fasziniert Kinder (und auch Erwachsene!). Wie gebannt sitzen sie vor dem Gerät. Der daraus entstehende Bewegungsmangel hat ebenfalls weitreichende Folgen. Es kommt nicht nur zu Schädigungen an Wirbelsäule, Gelenken und Muskulatur, sondern zu einem allgemeinen motorischen Rückstand. Durch diese „Häuslichkeit“ können viele Kinder heute nicht mehr auf schmalen Untergrund das Gleichgewicht halten, rückwärts laufen oder fallen, geschweige denn auf Bäume klettern. Bei 30–40% sei das Zusammenspiel der Bewegungsabläufe unzureichend ausgebildet (8/52). Sie bewegten sich unsicher durch den Raum und verletzten sich leicht. Ihnen fehlt die Erfahrung, die mit der Bewegung im Raum zusammenhängt. Kinder, die sich viel bewegen, haben Zugang zu ganz anderen Erlebnissen, was sich ebenfalls fördernd auf ihre geistige Entwicklung auswirkt. Bemerkenswerterweise seien Landkinder in ihrer Entwicklung etwas schneller. Die Möglichkeit, draußen zu spielen verbessert anscheinend nicht nur ihre Bewegungsfähigkeit, sondern erweitert auch ihren geistigen Erfahrungsbereich. Eine weitere Folge dieses Bewegungsmangels ist die zunehmende Übergewichtigkeit bei Kindern mit den dadurch verursachten Krankheiten wie Diabetes, Arteriosklerose und hohem Blutdruck. Man stellte sogar schon nüchtern fest, daß dies die erste Generation sein wird, die vor ihren Eltern stirbt.

2) „Vorsicht Bildschirm“, 2005, Klettverlag

Rainer Patzlaff (1) führt ebenfalls eine Reihe überraschender Gründe gegen das Fernsehen an. So gibt es eine Untersuchung des *Spiegel* aus dem Jahr 1994 zur Allgemeinbildung der Deutschen, die feststellt (1/11): „*Je länger jemand fernsieht, desto geringer ist sein Wissen. Das gilt durchgängig für alle Gebiete, außer für den Sport*“. Deshalb könne von einer Förderung der Bildung durch das Fernsehen keine Rede sein. Auffallenderweise stehe dies der Selbsteinschätzung der Zuschauer völlig entgegen (1/48). Versuche hätten gezeigt, daß sie nach dem Ende eines bestimmten ein Sachgebiet betreffenden Filmes der Meinung waren, alles verstanden zu haben. Tatsächlich hätten sie sich aber, wie er es ausdrückt, „*an konkreten Einzelbildern entlanggehängt*“ und den dazugehörigen Text gar nicht zur Kenntnis genommen. Bilder würden häufig ein Verstehen suggerieren und auf diese Weise den Zuschauer über sich selber täuschen. So habe sich bisher nicht bestätigt, daß Fernsehen die kognitiven Fähigkeiten fördere (1/50), im Gegenteil, die Sprach- und Lesefähigkeiten und damit eine ganze Menge der Möglichkeiten, die jeweiligen Zusammenhänge zu erkennen, nähmen ab.

Seit den 70er Jahren gibt es Untersuchungen zu Auswirkungen von Gewaltdarstellungen in Filmen auf Kinder und Jugendliche (3/50). Dabei zeigte sich, daß diejenigen, die am bereitwilligsten und unkritischsten gewalthaltige Filme bevorzugten, auch die höchsten Aggressionswerte besaßen, die geringste geistige Leistungsfähigkeit aufwiesen und nur über eine eingeschränkte moralische Urteilsfähigkeit verfügten. Gerade solche Kinder gerieten in einen unseligen Kreislauf: Mediale Gewalt führt zu einem Ansteigen der Aggressivität, die gegenüber Erziehungsberechtigten und Gleichaltrigen eingesetzt wird. Dadurch kommt es zu Auseinandersetzungen und Ablehnung durch die Umgebung, was wiederum zu einer Abkehr von der Umwelt und zu weiterem verstärktem Fernsehen führt. Wenn man dann noch liest, daß manche Kinder 200 000 Morde gesehen haben, bis sie erwachsen sind, überkommt einen doch das kalte Grausen. Abstumpfung und Verrohung sind die Folge. Sogar Bundeskanzler Gerhard Schröder sprach 2004 diesbezüglich einmal ein wahres Wort (9/237), als es um Ekelausschreitungen in Sendungen über Dschungelcamps ging: „Das hat zu tun mit einer Überflutung von Reizen durch bestimmte Fernsehsendungen, die einfach abstumpfen. Mit Toleranz hat das nicht zu tun, aber viel mit schlechtem Geschmack“.

Außerdem nehmen bei Vielsehern die schulischen Leistungen ab. „*Bei Kindern, die zehn bis fünfzehn Stunden täglich vor dem Fernseher sitzen, ist die Hirnrinde leer wie eine Wüste*“, stellte Horst Prehn (1/89) fest, ein

Wissenschaftler, der sich mit der Wirkungsweise der Sinne befaßt. Solche Kinder litten unter einem völligen Verlust des Vorstellungsvermögens und könnten aus dem Gedächtnis nicht einmal mehr so alltägliche Dinge wie eine Tasse zeichnen. Zudem sei ihre Fähigkeit eingeschränkt, den Inhalt von Texten zu verstehen. Kinder, die in der Schule versagen, saßen wahrscheinlich auch deshalb häufiger vor dem Fernseher, weil sie dort mehr Befriedigung fänden als bei der Schularbeit.

Im umgekehrten Fall sei es aber so, daß bei steigender Lesebegeisterung und Lesefähigkeit das Interesse am Fernsehen sinke (8/58).

Weiter konnte die Psychologin Rita Steckel nachweisen (3/53), „daß durch das häufige Anschauen aggressionshaltiger Filmszenen eine emotionale Abstumpfung gegenüber dem Leid oder den Notlagen anderer erfolgt“ (Desensibilisierung).

Auch können aufregende, aufwühlende oder grausame Bilder im Fernsehen unmittelbar nach dem Lernen alles das von Schülern oder Studenten Gelernte wieder löschen, das sich noch im Kurzzeitgedächtnis befindet. Deshalb sollte man in solchen Fällen lieber einen schönen Spaziergang machen³.

Fernsehfilm für jüngere Kinder kommen meistens nicht deren Bedürfnis nach Wiederholung entgegen, wie es bei Geschichten möglich ist. Und die Bilderfolge ist oft viel zu schnell, zu laut und hektisch. So kann das Geschehen nicht verarbeitet werden. Es kommt zu einer Überreizung der Sinne und zu Schlafstörungen. Dadurch und durch den Bewegungsmangel sind heute viel mehr Kinder nervös oder aggressiv als früher (8/50).

Rainer Patzlaff spricht aus diesen ganzen Gründen vom „Konsumterror im Kinderzimmer“ sowie vom „Abbau der Selbstbestimmung“.

Auch könnten Kinder erst zwischen dem 8. und dem 12. Lebensjahr die Fähigkeiten entwickeln, Werbeabsichten zu durchschauen (1/82). Viel zu wenig beachtet wurde das Verhalten von Hauptpersonen in Serien. Sie rauchen sehr oft. Da für viele jugendliche Zuschauer diese Personen Vorbilder sind, können sie dazu verführt werden, deren Verhalten nachzuahmen. Diese Art der Schleichwerbung, die nicht direkt mit Marken, aber eben indirekt durch die Tätigkeit des Rauchens wirbt, ist noch nicht ins Bewußtsein der Öffentlichkeit gedrungen.

Viele Zeichentrickfilme erziehen den kindlichen oder jugendlichen Zuschauer durch endlose Verfolgungsszenen voller Mißgeschicke zur Schadenfreude.

3) Focus

Wenn man dann noch um die Gefahr weiß, daß Fernsehbilder falsche Eindrücke wiedergeben können, z.B. durch die Auswahl, durch die Zusammenstellung von Szenen, die nichts miteinander zu tun haben, durch die Verweildauer der einzelnen Schnitte,

wenn man beobachtet, daß selbst Erwachsene oftmals ihre Fernsehgewohnheiten nicht im Griff haben und manch einer alle Anzeichen einer Sucht zeigt,

wenn man sieht, wie sehr langes und häufiges „Glotzen“ die Entwicklung der Kinder nicht nur in körperlicher Hinsicht schädigt, sondern auch in seelischer und geistiger, dann müßte einem eigentlich die Dringlichkeit eines überlegten und verantwortungsbewußten Umganges mit diesem Massenmedium klar sein.

Sicher hat jeder von uns schon am eigenen Leib erfahren, wie sehr durch häufiges Fernsehen die Zeit aufgeessen wird, und wie man dann in Streß und Zeitnot gerät. Beim Kind sind die Folgen noch schwerwiegender. Sein „*Vorfeiertag des Lebens*“ (7) wird ihm zerstört. Dieser verschont das Kind vor dem Daseinskampf und all seinen Folgen. Er gibt ihm so die wertvolle Möglichkeit, Phantasie zu entwickeln. Das ist „*die Fähigkeit des Bewußtseins das Erleben nicht auf eine tatsächliche Wahrnehmung zu beziehen, sondern auf eine erdachte, und diese als wirklich anzunehmen*“ (7/140). Dieses Phantasieerleben kann mit der gleichen Gefühlstärke erlebt werden wie ein wirkliches Ereignis. Es ist unabhängig von Zeit, Raum und Ursächlichkeit. Ein solches Erleben in der Kindheit kann dem Erwachsenen nach den vielen Jahren der völligen Zeit- und Raumversklavung helfen, sich davon zu befreien. Denn auch das göttliche Erleben ist über diese Formen, in die sich alle Erscheinung einordnet, erhaben.

Dazu kommt, daß die Phantasie zusammen mit der Aufmerksamkeit einen Schutzschild um die Seele des Kindes bildet. Als „*Schirmende Hülle*“ bezeichnet Mathilde Ludendorff diesen. Dieser Schutz ist nicht weise und kann sich gleichermaßen auch gegen gute Einwirkungen des Erziehers richten. Trotzdem ist diese Hülle ein gewisser Schutz gegen zufällige, ungewollte schädigende Einflüsse. Sie kann nur durch ein eisernes Strafsystem (7/381) oder durch eine bis ins kleinste befohlene ununterbrochene Tätigkeit, die dem Kind keine freie Zeit mehr läßt, zerstört werden. Wenn die Phantasie jedoch keine Gelegenheit hatte, sich auszubilden, z.B. weil die vielen fertigen Bilder des Fernsehens die Vorstellungskraft geschwächt haben oder durch das häufige „Glotzen“ keine Zeit mehr übrig blieb, kann sich diese Schutzfunktion, bzw. diese Rückzugsmöglichkeit nicht oder nur ungenügend ausbilden.

Videofilme, Video- und Computerspiele

Der Unterschied zum Fernsehen besteht bei den Videofilmen darin, daß sie jederzeit verfügbar und wiederholbar sind. Auch sind sie vom öffentlichen Bereich in den privaten übergegangen. Damit können sie bestimmten rechtlichen Vorschriften wie die sogenannte freiwillige Selbstkontrolle, Jugendschutzbestimmungen oder Altersbeschränkungen umgehen. Häufig entziehen sie sich trotz aller Vorschriften der elterlichen Aufsicht. Jugendgefährdende Filme werden nicht selten von verantwortungslosen Erwachsenen selber den minderjährigen Jugendlichen oder Kindern zugänglich gemacht.

Bei den Computer- und Videospiele gibt es noch einen weitaus gewichtigeren Unterschied zum Fernsehen, denn hierbei wird nicht mehr passiv konsumiert, sondern aktiv in das Spielgeschehen eingegriffen. Der Spieler denkt sich in die Hauptfigur hinein, wird eins mit ihr und lenkt den Verlauf im Rahmen bestimmter vorgegebener Möglichkeiten mit eigenen Entscheidungen. Außerdem wird er bei erfolgreichem Spielverlauf belohnt.

Nun erleben wir gleichzeitig mit der starken Ausweitung der neuen Medien eine zunehmende Brutalisierung von Kindern und Jugendlichen. Bei Schulhofprügeleien, die früher beendet waren, wenn einer unterlag, tritt heute der Angreifer auch dann noch auf den Wehrlosen ein, wenn dieser schon am Boden liegt. Der Frage, ob es zwischen dieser Gewaltbereitschaft und besonders den zunehmend die Menschenwürde verletzenden Computer – und Videospiele einen direkten Zusammenhang gibt, dieser Frage ist die Psychologin Rita Steckel in einer streng wissenschaftlichen Arbeit (3) nachgegangen.

Zunächst einmal stellte sie fest, daß es in jedem Menschen eine Veranlagung zur Aggression gibt, diese aber durch Gegenspieler (Antagonisten) gehemmt wird. Diese Hemmwirkung entsteht durch die jeweilige Kultur, das heißt, durch die verinnerlichten Werte und Normen der Umgebung, durch ein schlechtes Gewissen und, wie die Verfasserin meint, durch das Wissen um die Strafe, die auf ein Übertreten eines Verbotes erfolgt.

Ein weiterer Bestandteil der Hemmung ist die Fähigkeit zum Mitfühlen (Empathie). Diese Fähigkeit wiederum ist an bestimmte emotionale frühkindliche Erfahrungen gebunden, die sich aus der Art der Bindung an die Bezugsperson ergeben (3/37).

Nun gibt es Erziehungsbedingungen, unter denen diese notwendigerweise mit innigen Gefühlen verbundene Bindung schlechter gelingt

und sich die sogenannten sozialen Kompetenzen (wie Mitfühlen, Mitleiden, Einfühlungsvermögen, Verträglichkeit, Hilfsbereitschaft usw.) nur mangelhaft entwickeln. Das ist zum Beispiel dann der Fall, wenn die Mutter ihr Kind ablehnt oder ihm gegenüber gleichgültig ist, wenn es häufig schwer und körperlich bestraft wird, wenn keine Grenzen gesetzt werden, oder ein ungleichmäßiger Erziehungsstil vorherrscht, bedingt durch launische, unausgeglichene aber auch unbeherrschte Eltern. Diese sogenannten unsicher gebundenen Kinder reagieren meistens aggressiver auf ihre Umwelt als sicher gebundene Kinder.

Auch eine genetische Veranlagung, zum Beispiel zum Jähzorn oder ein bestimmtes Temperament, kann das Lernen gewaltbevorzugender Verhaltensweisen begünstigen. So neigen Choleriker eher dazu als Phlegmatiker.

Rita Steckel stellte in der genannten Untersuchung zunächst fest, daß sich Jungen und Mädchen in ihrer Bereitschaft zur Aggression grundsätzlich nicht unterscheiden, was schon deshalb erstaunlich ist, als Erzieherinnen im allgemeinen Mädchen als verträglicher beurteilen als die Jungen. Wahrscheinlich liegt es daran, daß sich die Aggressivität der Mädchen eher auf die verbale Art, die der Jungen auf die unmittelbarere körperliche und somit auffälligere Art ausdrückt.

Deutliche Unterschiede fand die Wissenschaftlerin in der Stärke der Empathie. Mädchen können sich grundsätzlich besser in andere Menschen einfühlen als Jungen. Hiermit bestätigt sie übrigens die fast 100 Jahre alten Ergebnisse Mathilde Ludendorffs.

Jungen beschäftigen sich häufiger mit elektronischem Spielzeug als Mädchen und sitzen insgesamt mit der größeren Ausdauer vor dem Bildschirm (3/124–126). Sie setzen auch mehr Energie ein, um an solche Spiele zu gelangen, z.B. spielen sie auch häufiger in Kaufhäusern, der elterlichen Aufsicht entzogen.

Rita Steckel untersuchte nun Kinder mit viel und mit wenig Videospielerfahrung wobei sie einerseits mit einem gewaltlosen Sortierspiel getestet wurden, andererseits mit einem Spiel, bei dem man ein Ziel nur mit Schlägen und Fußtritten erreichen konnte.

Hier zeigte sich das gleiche wie bei der Fernsehwirkungsforschung (3/147): Die höchste Aggressionsbereitschaft besaßen die von vorn herein aggressiven Kinder, die zuvor mit dem Kampfspiel umgegangen waren. Dies war vor allem dann der Fall, wenn sie nicht wußten, worum es in dem Test ging. Dagegen unterschieden sich hoch und niedrig aggressive Kinder nach dem Sortierspiel in ihrer Gewaltbereitschaft nicht.

Auch zeigten die hoch aggressiven Kinder im Vergleich zu den niedrig aggressiven nach dem Kampfspiel in einem weiteren Test nur eine ganz geringe emotionale Betroffenheit (Empathie). Daraus wird geschlossen, daß häufiges Spielen gewalthaltiger Computer- und Videospiele diesen wichtigen Hemmechanismus der Aggressivität herabsetzt, daß es zu einer Abgebrühtheit kommt, daß die Fähigkeit zum Mitfühlen abstumpft und dadurch im Extremfall eine allgemeine Verrohung die Folge ist. Diese Abschwächung des Einfühlungsvermögens (Desensibilisierung) sei als unmittelbare Wirkung zu werten (3/193). In der von vorne herein höheren Aggressionsbereitschaft der Videospieleler wird dagegen die langfristige Auswirkung unmaßiger Spielgewohnheiten gesehen.

Eine weitere seelische Veränderung bei Kindern und Jugendlichen (eigentlich auch bei Erwachsenen) mit einem hohen Verbrauch gewaltverherrlichender Video- und Fernsehfilme fanden der amerikanische Militärpsychologe Dave Grossmann und die Erziehungsberaterin Gloria DeGaetano (5/48): Die Angst nimmt zu. Denn die zunehmende Beschäftigung mit Gewaltdarstellungen mache die Menschen mißtrauischer, führe nicht nur zu Alpträumen und verängstigtem Verhalten, sondern lasse sie die Welt als sehr viel gefährlicher wahrnehmen als sie in Wirklichkeit sei. Manchmal genüge schon ein einziges schockierendes Erlebnis, um eine lebenslange Erinnerung daran zu bewirken, die sehr schwer zu verarbeiten sei. Auch der amerikanische Filmemacher und Buchautor Michael Moore zeigt in seinem mit einem Oskar ausgezeichneten Dokumentarfilm⁴, daß eine irrationale Angst durch verbreitete Gewaltdarstellungen des amerikanischen Fernsehens hervorgerufen wird. Besonders geschieht das dort durch die Nachrichten und das sogenannte „Reality“-Fernsehen. Diese Angst führt dann bei einem Großteil der Bevölkerung zu dem Gefühl einer Bedrohung. Ein Bedürfnis nach Selbstverteidigung, also nach Waffen, entsteht. Damit erklärt der Filmemacher die zunehmende Zahl von tödlichen Unglücksfällen, aber auch von Morden durch Kinder und Jugendliche.

Dieselbe Wirkung haben Grusel- und Horrorfilme, und dies vor allem dann, wenn sie die Opfer in absoluter Hilflosigkeit zeigen und der Schrecken aus heiterem Himmel und grundlos auftaucht. Viele dieser Filme hätten sogar die gezielte Absicht, zu ängstigen und zu schockieren (8/91).

4), „Bowling for Columbine“

So würden auch bei uns in Deutschland schon viele Menschen das Leben für gefährlicher halten als es tatsächlich sei.

Schon 1930 beschrieb Mathilde Ludendorff in ihrer Philosophie der Erziehung (7/376), wie man – beim Kind noch leichter als beim Erwachsenen – den unvollkommenen Selbsterhaltungswillen durch Angst lenken könne. Diese kann den Menschen so verdummen, daß er zu klarem Urteilen unfähig wird. Je früher und je häufiger eine solche Neurose durch Angst erzeugt wird, umso dauerhafter ist sie. Damit wird die Selbstbestimmung des Menschen untergraben und Abhängigkeit erzeugt.

Neben der Angst, die solche Filme erzeugen, reizen sie vor allem Jugendliche mit geringem Selbstwertgefühl zur Nachahmung. Sie schlüpfen dann in die Rolle einer der grausamen Hauptfiguren und begehen als solche eine schreckliche Tat.

Aber für den Militärpsychologen Grossmann ist dies allein noch keine ausreichende Erklärung. Erst das ständige Üben mit Computer-Simulatoren – und als solche sieht er die meisten der gewaltverherrlichenden elektronischen Spiele – würde zu derart reflexartigen Reaktionen führen. Bei der Ausbildung von Piloten werde dies in positiver Weise eingesetzt, um in Notsituationen eine zuverlässige Handlung zu erreichen. Bei der Ausbildung von Soldaten werden diese ebenfalls verwendet, um die Treffsicherheit zu erhöhen. So hätten bis zum zweiten Weltkrieg die Soldaten nur eine Trefferquote von 15–20% besessen, die nach Einführung dieser Übungscomputer im Vietnamkrieg auf nahezu 100% verbessert wurde. Dabei unterscheiden sich Kinder und Soldaten dadurch, daß die Erwachsenen Reife besitzen (sollten!), und ihre Disziplin geschult wird. Videospiele, vor allem die sogenannten „Ego-Shooter“, die eine pistolenähnliche Handbedienung besitzen, gleichen im Wesentlichen den vom amerikanischen Militär eingesetzten Simulatoren. Eine solche Tötungs-Trainingssoftware wurde zum Beispiel als das Spiel „Doom“ über das Internet an Kinder weitergegeben. Deshalb hätten auch jugendliche Mörder, ohne jemals zuvor eine Schußwaffe in den Händen gehalten zu haben, bei Schießereien keine Hemmung und eine erstaunlich hohe Zielgenauigkeit gezeigt. Dies sei nur durch langjährige Beschäftigung mit entsprechenden Videospiele zu erklären. Tatsächlich hatten sich ausnahmslos alle Täter ausdauernd mit den übelsten gewaltverherrlichenden Spielen beschäftigt.

Schlimm sei an diesen Videospiele außerdem, daß Gewalt mit Spaß verbunden werde. Sie brächten den Spieler dazu, das Gefühl des Tötens, Schlagens und Verstümmelns (5/47) zu genießen. Es entsteht sehr

leicht ein Bedürfnis danach, und gerade Kinder, die sowieso schon an der Wirklichkeit scheitern, finden in solchen Spielen Bestätigung. Dadurch suchen sie diese immer öfter. Eine neue Sucht entsteht, eine Abhängigkeit vom Nervenkitzel, wobei das Denkvermögen ausgeschaltet, aber ein gewisser Erregungszustand hergestellt wird.

Bei diesen Vielsehern sinkt das Interesse an der Umwelt oder anderen Beschäftigungen. Neben der Festlegung auf einen einzigen Lebensinhalt kommt es zur Flucht aus der Wirklichkeit in eine künstliche Welt.

Der Kinderpsychologe Wolfgang Bergmann versucht in seinem Buch (4/24) ebenfalls, der Faszination der elektronischen Spiele auf die Spur zu kommen: Der Spieler müsse schneller handeln als denken, er sei gezwungen, alle anderen Wahrnehmungen auszuschalten und sei umso besser, je weniger Gefühle er habe, er müsse zu Beginn auf gewisse Art leer sein. „*Die gemütvoll-introvertierte Haltung eines Lesenden würde im Computerspiel zu einem sehr frühen Absturz führen*“ (4/89), stellte er dazu fest. Durch die Schnelligkeit und die Gefahr unvorhergesehener Veränderungen oder eines Absturzes sei der Spieler ständig unter Hochspannung. W. Bergmann sieht ihn sogar in einem Rausch oder einer Art Trance, wobei er aber zu keiner klaren Bewertung kommt, da er zu sehr in der Freud'schen Seelenlehre gefangen ist. Zumindest scheinen Spieler diese Erregung/Rausch/Trance ständig zu suchen und so davon abhängig zu werden. So hat man übrigens im Hormonhaushalt von süchtigen Spielern einen extrem niedrigen Serotoninspiegel gefunden (8/169). Dies ist ein stimmungsgulierender Stoff im Gehirn, der in Stresssituationen gebildet wird. Der süchtige Spieler muß sich also immer wieder in Spannung versetzen, um einen genügend hohen Spiegel zu erreichen und seine Stimmung zu verbessern. Auch der Botenstoff Dopamin spielt hierbei eine Rolle. Er wird immer dann ausgeschüttet⁵, wenn ein Ereignis eintritt, das besser ist als erwartet. Er sorgt für eine Steigerung der Funktion des Frontalhirns und führt über die Ausschüttung körpereigener opiumähnlicher Stoffe zu einem ausgesprochenen Wohlgefühl. „*Das Spielen eines Gewaltvideos war die erste Aktivität, bei der man die Aktivierung des menschlichen Dopaminsystems ohne Verwendung eines Suchtstoffes (d. h. auf rein psychologischem Weg) nachweisen konnte. Und je besser es gespielt wurde, desto aktiver war das Dopaminsystem*“, so faßt es Professor Spitzer zusammen.

Gerade bei Kindern und Jugendlichen ist das Gehirn, und hier vor allem der frontale Cortex noch nicht fertig ausgebildet. Dieser Teil wird

5) Manfred Spitzer, Vorsicht Bildschirm, Seite 216

im Laufe der Jahre durch die Art der Benutzung geprägt und ist für die Ausbildung aller „zwischenmenschlichen“ Eigenschaften zuständig, sowie für die Impulskontrolle. Damit meint man ein beherrschtes Verhalten, wodurch der Betroffene nicht mehr grundsätzlich und unüberlegt plötzlichen Eingebungen folgt. In diesem Gehirnteil hinterlassen massenhafte, die Gewalt verherrlichende Darstellungen bleibende Spuren. Sie überanstrengen durch Art und Geschwindigkeit die Gehirne, ja, sie könnten z. B. das Denken und Handeln eines Kindes derart verändern, daß es mit lautstarken Jubeläußerungen auf Gewalt reagiert anstatt mit Abscheu. Zum Zeigen von Abscheu gehört ein – oft blitzschnelles – Bewerten von Eindrücken, was mit Denkvorgängen, gespeicherten Wertevorstellungen und der erwähnten Impulskontrolle zu tun hat und was eine stärkere Vernetzung der verschiedenen Gehirnbereiche verlangt. Das alles wird durch das massenhafte Ansehen brutaler Filme und Spiele gemindert oder sogar ausgeschaltet (5/70f). Gewalttätige Menschen besitzen nachgewiesenermaßen eine verminderte Aktivität in der vorderen Großhirnrinde, was zu einer Beeinträchtigung des Denkens und zu leichter Erregbarkeit führt. Diese Fehlprägungen sind im Laufe der Jahre durch einen Mangel an richtigen und ein Zuviel an falschen Reizen entstanden.

Bemerkenswert ist, was Rita Steckel hierzu noch feststellte. Es gibt nämlich eine Teilgruppe bei den Kindern, die trotz häufigen Umgangs mit aggressionshaltigen Videospiele dagegen immunisiert zu sein scheint. Sie zeigen weder kurz nach einem solchen Spiel noch überhaupt sonst eine erhöhte Bereitschaft zur Aggressivität oder eine Verminderung der Mitleidensfähigkeit. Die Ursache dafür wird im Verhältnis zwischen Eltern und Kind gesehen. Das Bindungsverhältnis der an diesen Untersuchungen beteiligten Kinder wurde nicht geprüft, so daß von der Verfasserin nur Vermutungen über diese Ursache angestellt werden konnten. Nach dem, was man aber seit dieser Arbeit von 1998 über die Bedeutung der emotionalen Geborgenheit und der dazu notwendigen Gefühlstiefe erkannt hat, wird die Ursache sicher im familiären Bereich liegen: Sicher gebundene Kinder, die durch ihre Eltern menschliche Werte kennengelernt haben, die von ihnen geliebt, anerkannt und trotzdem oder gerade deshalb erzogen wurden, haben diese hohen Werte auch verinnerlicht. Sie haben tiefe seelische Fähigkeiten selbst erlebt und konnten sie dadurch auch selbst entwickeln. Geborgenheit sowie eine wertevermittelnde Erziehung der Eltern scheinen vor den geschilderten Entartungen und Verrohungen zu schützen. Zumindest ist es so, daß Kinder aus einer sicheren und festen Bindung

heraus die Fähigkeit entwickeln, Nachteile und Belastungen wesentlich besser auszugleichen oder sie erst gar nicht in ihre Seele eindringen zu lassen.

Internet

Der amerikanische Internetexperte und Astronom Clifford Stoll bringt den Leser mit seinem anschaulich und kritisch geschriebenen Buch (2) über Computer und Internet zum Nachdenken.

So lehnt er mit Nachdruck den Einsatz dieser Geräte in den Schulen ab, da das nur auf Kosten und zu Lasten eines guten Unterrichtes ginge. Weder könne ein guter Lehrer, ein inhaltlich wertvolles Buch noch das persönliche Eingehen auf die Fragen eines Schülers durch Computer ersetzt werden. Selbst die methodisch wertvollsten Programme könnten keine Erlebnisse, keine Bildung im eigentlichen Sinn und keine menschlichen Werte vermitteln. Schriftliches Darstellen wird verlernt, Handschriften werden nicht mehr ausgebildet und die Rechtschreibung kaum geübt. Überhaupt leiden die Grundfähigkeiten wie Lesen, Schreiben und Rechnen unter dem häufigen Gebrauch dieser Geräte. Viele computerbegeisterte Kinder kennen sich zwar mit Technik gut aus, hätten aber sprachliche Probleme (2/23). Leicht würde der geübte Umgang mit Computern mit Intelligenz verwechselt. Für das Bedienen eines solchen Gerätes bräuchte man keine Kreativität und nur wenig Verstand. Das könne auch ein Erwachsener noch lernen, dazu bräuchte man nicht die Schule mit ihren wertvollen Unterrichtsstunden.

Schüler und Lehrer würden mit der Behauptung geködert, Lernen auf diese Weise mache Spaß (2/25). In Wirklichkeit aber verkomme der Lehrer zum Unterhalter, die Schüler würden nur zum Spielen verführt, (das Abschießen eines Moorhuhnes macht natürlich mehr Spaß und ist weniger mühsam als das Lernen von Vokabeln oder des großen Einmal-eins). Der Verfasser stellt die berechtigte Überlegung an, ob Schüler denn immer Spaß haben müßten, oder ob sie nicht grundsätzlich auch Pflichten kennenlernen sollten, die ja ihr ganzes Leben lang auf die eine oder andere Weise von ihnen gefordert würden.

Weiter heißt es, das Spiel mit dem Gerät stehe im Vordergrund, das Lernen träte in den Hintergrund (2/33). Überhaupt böte man den Lernstoff auf oberflächliche Weise als Spiel an.

Computer erzeugten den Anschein, daß Kinder tätig wären, was sie aber in Bezug auf ihre geistige Beweglichkeit und Urteilsfähigkeit in Wirklichkeit nicht sind. Es würde auf diese Weise eher die geistige

Trägheit gefördert als Ausdauer, als Geduld und die Freude an Versuchen. Auch die Fähigkeit zu kritischem Denken und zum Umgang mit den Mitmenschen würde immer weniger entwickelt. Es werden immer mehr Stunden vor dem Bildschirm verbracht anstelle inmitten eines lebendigen anschaulichen Unterrichts, der Raum für spontanes Gestalten ließe, der Neugier wecke und zu eigenem Mitdenken führe.

Seine Schlußfolgerung: Ein guter Lehrer braucht keinen Computer, ein schlechter wird dadurch nicht besser.

Und wenn ein Pädagoge, dem das klar ist, den Gebrauch eines solchen Gerätes ablehnt, dürfe er sich nicht verunsichern lassen, wenn er als rückständig bezeichnet wird. Die Computerindustrie habe natürlich das größte Interesse, möglichst viele Geräte und Zubehör zu verkaufen. Ihr Traum sei es, jedem Schüler ein eigenes Gerät zu verschaffen. Dieses Vorhaben würde auch von den meisten Politikern unterstützt. Da aber Gelder nicht unbegrenzt zur Verfügung stünden, gehe dies immer auf Kosten guter Schulbücher, die dann als entbehrlich angesehen würden. Es gäbe heute in den USA schon Schulen, die ihre Computer dadurch finanzierten, daß sie Musiklehrer entließen und Büchersammlungen veralten ließen. Manche gingen aus diesen Erfahrungen heraus aber auch schon den umgekehrten Weg.

Hohe Folgekosten durch Instandsetzung, Wartung, Fehlersuche und Erneuerungen würden das Bildungssystem auch dann verteuern, wenn man Lehrkräfte einspart, denn man bräuchte Fachleute, die sich um die Computer kümmerten. Außerdem wüßte man, daß Schüler in den seltensten Fällen pfleglich mit dem zur Verfügung gestellten Sachgut umgingen. Computer veralteten zudem schneller als Bücher.

Berücksichtigen müsse man zudem, daß fernsehsüchtige Schüler durch den intensiven Umgang mit Computern weiter in die Abhängigkeit hineingetrieben würden.

Auch die Behauptung von Clifford Stoll, Kindern, die schon im Vorschulalter mit Computern umgehen lernten, würde ein Teil der Kindheit genommen, hat ihre Berechtigung. Ihnen fehlt nicht nur wie den Fernsehkindern die Bewegung und alle die Erfahrungen, die man durch körperliche Bewegung macht, sondern auch die Anschaulichkeit und Unmittelbarkeit durch die Wirklichkeit. Hier kann man sich durchaus den Anthroposophen anschließen, die bei den Kindern das praktische Tun mit den Händen als ursprünglichste Form der Erfahrung so sehr schätzen und sie *vor* jeder Erfahrung mit Technik verlangen. Jedem Erzieher, der in einem Kind die seelische und geistige Lebendigkeit stärken möchte, wird einleuchten, daß ein Kind mit einem Klumpen

Ton und Steinen kreativer sein kann und seine Phantasie mehr Spielraum erhält als durch den Umgang mit den grauen Tasten, auch wenn das Ergebnis auf dem Bildschirm noch so schön flimmert. Auch muß man an die Absicht der Computerhersteller denken, die ganz eindeutig größtes Interesse daran haben, die Kinder durch Lernprogramme frühzeitig auf die Erwachsenenwelt vorbereiten.

Clifford Stoll lehnt aber nicht nur den Gebrauch der Computer im Unterricht ab, sondern er entlarvt auch die Fortschrittsgläubigkeit vieler Technikbegeisteter. Weder seien Computer und mit ihnen das weltweite Netz „*die größte Erfindung seit der des Feuers*“ (2/134), noch könnten „*die greifbaren Dinge durch Informationen ersetzt werden*“, noch wird die Welt wirklich kleiner. Im Gegenteil: Wer fremde Länder mit ihren Menschen kennenlernen wolle, der müsse immer noch selber dorthin reisen. Alle wichtigen und entscheidenden Begegnungen, an die man sich später erinnere, seien immer die persönlichen (2/218). Freundschaften könnten durch das Internet nur auf oberflächliche Art geknüpft werden, die Ehrlichkeit unter Freunden bleibt auf der Strecke, man macht sich gerne etwas vor und besonders die zwischenmenschliche Fähigkeiten würden nicht mehr gepflegt und verkümmerten. In den USA sei das daran zu erkennen, daß örtliche und gemeinnützige Organisationen Mitarbeiter verlören. Das Interesse am öffentlichen Geschehen nähme ab, immer mehr Menschen verlieren überhaupt die Fähigkeit zum Umgang mit anderen und ziehen sich in die künstliche Welt, die virtuelle Welt mit ihren „Chatrooms“ und Mitgliederforen, zurück. Es kommt nachweislich nicht nur zur Vereinsamung, zu verstärkt passivem und schüchternem Verhalten sowie als Langzeitfolge zu Depressionen, sondern durch einen unseligen Kreislauf entsteht auch bei Erwachsenen eine neue Sucht.

Der Computer und mit ihm das Internet sind, wie sicher auch einige Zuhörer hier wissen, unheimliche Zeitfresser. Immer neue Verbindungen und Hinweise locken immer tiefer ins Netz und stehlen die für andere wertvolle Beschäftigungen notwendige Zeit.

Der Zukunfts- und Freizeitforscher Horst W. Opaschowski sieht die Veränderungen unseres Lebens durch die Mediatisierung ähnlich (6/121). Alles würde oberflächlicher und kurzlebiger: die Gespräche, die Gefühle, die Freundschaften, die Beziehungen, sogar die Literatur. Das Verhältnis zu den Kindern ebenfalls, müßten wir noch hinzufügen. Durch die Medienvielfalt gerät man in Zeitnot. Geduld und Konzentration gehen verloren. Das wirkliche Leben tritt in den Wettbewerb zum

virtuellen Leben. Schon öfter war vom „Leben aus zweiter Hand“ die Rede.

Die Beweisführungen beider Autoren sind durchaus stichhaltig. Jedoch kann man den Gebrauch des Computers und des weltweiten Netzes nicht völlig verdammen. Sicher: In der Erziehung und in den Schulen überwiegen die Nachteile derart, daß beide hier nicht eingesetzt zu werden bräuchten. Bildung und Kultur erwirbt man mehr denn je durch gute Bücher und gute Lehrer sowie durch die Unmittelbarkeit wirklicher Erlebnisse.

In der Berufswelt jedoch ist er unersetzlich geworden – und das zu Recht.

Sicher hilft hier die Unterscheidung zwischen Kultur und Zivilisation, wie sie die Philosophin Mathilde Ludendorff traf.

So bezeichnet sie als Kultur das Erscheinung gewordene Erleben des Schönen, Wahren oder Guten. Das so geschaffene Werk ist erhaben über jede Nützlichkeit und alles Zweckdenken.

Zur Zivilisation gehören dagegen alle Werke der Vernunft, die entweder nützlich sind oder die einen Zweck haben, wobei sich in ihnen natürlich auch der Wunsch zum Schönen erfüllen kann. In erster Linie dienen sie dazu, dem Menschen das Leben zu erleichtern. Dazu gehört eindeutig der Computer. Und genau hier liegt sein Stellenwert. Er soll das Leben erleichtern, indem er uns zum Beispiel hilft, außerordentliche Datenmengen zu verwalten, langes Suchen zu ersparen oder immer wiederkehrende Vorgänge zu verselbständigen. Er soll uns helfen, Zeit zu sparen und Dinge zu vereinfachen und nicht das Gegenteil davon bewirken.

Niemals darf die Beschäftigung mit dem Computer unser Leben ausfüllen, auch wenn die Versuchung dazu noch so groß ist. Andernfalls kommen die Dinge zu kurz, die unser Leben wirklich wertvoll machen, die ihm Tiefe geben, die einen Ausgleich zum Daseinskampf darstellen und die mit unserem Lebenssinn zu tun haben.

Schlußüberlegungen

Wissenschaftliche Ergebnisse über die Auswirkung der Medien, insbesondere von Gewaltdarstellungen, gibt es schon seit den siebziger Jahren des letzten Jahrhunderts. Diese werden aber von der Unterhaltungsindustrie entweder nicht wahrgenommen, verharmlost, in Zweifel gezogen oder überhaupt verneint. Auch der Schutz durch staatliche Einrichtungen, wie die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schrif-

ten oder die freiwillige Selbstkontrolle des Verbandes Unterhaltungssoftware Deutschlands (VDU) ist unzureichend, zumal eine Organisation oft der Empfehlung der anderen folgt. Selbst das Bundesverfassungsgericht war bei einer Verfassungsbeschwerde zu einem solchen Vorfall nicht zu einer Grundsatzentscheidung bereit (5/150). Professor Glogauer hat sicher recht, wenn er den seit einigen Jahren gültigen Staatsvertrag zwischen den Ministerpräsidenten der Bundesländer und den Privatsendern anprangert, der es letzteren ermöglicht, zwischen 23:00 und 6:00 Uhr indizierte Filme jeder Art zu senden. Für Kinder und Jugendliche mit einem eigenen Videogerät oder Fernseher stellt der Zugang keine Schwierigkeit dar. Alle Versuche, diesen Staatsvertrag auszubessern, seien bisher erfolglos geblieben (8/154). Einen deutlichen Unterschied gibt es außerdem zwischen dem, was beispielsweise das ZDF behauptet und dem, was es tatsächlich unternimmt (9/274). Zwar lauten seine 1992 aufgestellten Richtlinien zur Gestaltung und Beurteilung der Programme folgendermaßen: *„Die Darstellung von kriminellen Handlungen, von Sucht, Laster, Gewalt oder Verbrechermilieu darf nicht vorbildlich wirken, zur Nachahmung anreizen oder in der Durchführung strafbarer Handlungen unterweisen. Auch darf nicht der Eindruck hervorgehoben werden, daß derartige Erscheinungen eine über das Maß der Wirklichkeit hinausgehende Verbreitung haben“*. Aber die vielen gezeigten Morde und Gewaltanwendungen im öffentlich-rechtlichen Fernsehen, für das wir Gebühren zahlen, halten diese Forderung keineswegs ein.

Unsere Regierung hat hier bisher völlig versagt.

Somit tragen wir Eltern die verstärkte Verantwortung. Und eigentlich sitzen wir auch am längeren Hebel.

Dave Grossmann und Gloria DeGaetano geben uns dazu Hilfen, die sowohl den Umgang mit dem Fernsehen als auch mit Computer und Videoeinrichtungen angehen. (5/97 ff)

Da ist zunächst das Vorbild durch die Eltern. Eltern, die ihren Fernsehkonsum im Griff haben, die außerdem andere Interessen pflegen, zeigen den Kindern nicht nur, daß es auch anders geht, sondern sie sind in ihren Erziehungsvorstellungen auch überzeugender als solche, die ihre eigenen Forderungen selbst nicht einhalten.

Außerdem betonen die Verfasser, daß Kinder klare Aussagen wollen. Unsicherheiten spüren sie und haken sofort ein.

Der Schutz vor Gewaltdarstellungen ist umso wichtiger, je jünger das Kind ist. Man sollte Grenzen setzen und auf deren Durchsetzung achten. Das ist eine Forderung, die die Philosophin Mathilde Ludendorff schon vor 80 Jahren als Willenserziehung für notwendig gehalten hatte.

Natürlich kann man nicht einfach Fernsehen verbieten, ohne etwas anderes dafür anzubieten. So ist es sehr hilfreich, die Aufmerksamkeit der Kinder auf Musik, eine Sportart oder eine künstlerische Tätigkeit zu lenken. Auch das Wecken von Naturliebe und Naturverständnis wirken einem ausufernden Mediengebrauch entgegen.

Wenn es schon Videospiele sein müßten, könnte man sportnachahmende oder Geschicklichkeitsspiele aussuchen. Keinesfalls sollte ein eigener Computer oder Fernseher in den Kinderzimmern stehen. Die amerikanische Akademie der Kinderheilkunde empfiehlt nicht mehr als ein bis zwei Stunden täglich vor dem Bildschirm, ganz gleich zu welchem Gerät er gehört.

Junge Kinder bräuchten überhaupt kein Fernsehen bzw. keinen Computer und unter acht Jahren sollten sie keinesfalls Nachrichten sehen, da diese oft nur so vor grausamen Darstellungen strotzen. Prof. Spitzer hält Bildschirmmedien für Kleinkinder und Vorschulkinder für sicher schädlich, für Grundschul Kinder für sehr wahrscheinlich schädlich und für Schüler bis zum 10. Lebensjahr für wahrscheinlich schädlich. In den Sendungen für kleine Kinder, die sie mit dem Medium Fernsehen vertraut machen sollen, sieht er keineswegs eine *mediendidaktisch sinnvolle Beschäftigung*, sondern entlarvt sie als Einstiegsdroge (282).

Kinder sollten eine Liebhabelei entwickelt sowie Lesen und Schreiben gelernt haben, bevor sie an den Bildschirm geraten. Letztere Fähigkeiten sind Grundvoraussetzungen für Bildung. Vor allem sollten Eltern ihren Kindern vorlesen (5/104). Das sei besonders in einer Kultur wichtig, in der das Hören einer Sprache vom Sehen fertiger Bilder abgelöst wird. Hören regt die Phantasie mehr an als das Sehen. Zudem behinderten manche Bilder durch die Art der Darstellung die Aufmerksamkeit für das gesprochene Wort. Gespräche mit Kindern sind wichtig. Je mehr ferngesehen wird oder je ausgiebiger die Beschäftigung mit Computer- und Videospiele ist, desto weniger Gespräche finden statt. Kinder verlören damit die Fähigkeit, sich auszudrücken. Dies ist heute schon bei vielen Schulanfängern zu beobachten.

Ältere Kinder und Jugendliche kann man auf Produktionstechniken, Methoden der Darstellung und Absichten aufmerksam machen, ihre Zielgerichtetheit erklären, sowie auf bestimmte Stilmittel hinweisen, wie Zeitlupeneffekte, Hintergrundmusik, Geschwindigkeit des Szenewechsels usw. Im Allgemeinen sei es so: je schneller die Schnitte erfolgten, desto gewalthaltiger ist der Film. Mit älteren Kindern oder Jugendlichen könnte man durchaus in einem bestimmten Rahmen im voraus

die Auswahl der Programme besprechen und sie, je älter sie werden, immer mehr eigene Entscheidungen treffen lassen.

Wenn Kinder elektronische Spiele mit nach Hause brächten, sollte man sie sich ansehen und die Werbetexte für die Filme durchlesen, die auf reißerische Art oft kein Blatt vor den Mund nähmen. Auch wenn einem das zuwider ist.

Man sollte – und das betrifft eigentlich alle Bereiche der Erziehung – auf jeden Fall dem Gruppendruck entgegentreten. Der Einwand „*alle dürfen das, nur ich nicht*“ entspricht meistens nicht der Wahrheit und wird nur vorgeschoben, um Eltern dazu zu verleiten, ihrem Kind seine Wünsche zu erfüllen. Kinder, die dann darauf aufmerksam gemacht werden, daß sich diese anderen Eltern keine Zeit für ihren Nachwuchs nähmen, oder sich kaum für seine Beschäftigung interessierten, akzeptieren eine ablehnende Entscheidung meistens, vor allem dann, wenn Eltern immer auf glaubwürdige Weise ihre Ansichten vertreten und durchsetzen. Kinder mit Selbstvertrauen und Selbstachtung sowie auch einer gewissen Fähigkeit zur Selbstkritik werden deshalb nicht zu Außenseitern. Sollte das trotzdem der Fall sein, so hat es andere Gründe.

Rainer Patzlaff drückt dies folgendermaßen aus: „*Starke Individualitäten fördert man nicht durch ängstliches Sichanpassen an den herrschenden Trend, sondern eher durch ein mutiges Einstehen für abweichende Positionen*“ (1/90).

Verwendete Literatur:

1. Rainer Patzlaff: „Der gefrorene Blick“, 2001 (Anthroposophische Sicht, zu zwei Dritteln gut lesbar)
2. Clifford Stoll: „Log out, Warum Computer nichts im Klassenzimmer zu suchen haben und andere High-Tech-Ketzereien“, 2001, (vergnüglih zu lesen)
3. Rita Steckel: „Aggression in Videospiele: Gibt es Auswirkungen auf das Verhalten von Kindern?“, 1998, (sehr trocken und wissenschaftlich)
4. Wolfgang Bergmann: „Digitalkids, Kindheit in der Medienmaschine“, 2003, (lohnt sich nicht)
5. Lt. Col. Dave Grossman, Gloria DeGaetano: „Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?“ 2002, (empfehlenswert)
6. Horst W. Opaschowski: „Wir werden es erleben, zehn Zukunftstrends für unser Leben von morgen“, 2002, (bezieht sich auf viele Bereiche unseres Lebens, muß man nicht unbedingt lesen)

7. Mathilde Ludendorff: „Des Kindes Seele und der Eltern Amt“, 1930, (empfehlenswert)
8. Werner Glogauer: „Die neuen Medien machen uns krank“, 1999, (empfehlenswert)
9. Manfred Spitzer: „Vorsicht Bildschirm!“, 2005, (gründlich, wissenschaftlich, und doch recht gut zu lesen).