

Computer, eine faszinierende Welt für junge Menschen und Erwachsene - Chancen und Gefahren des Mediums Computer – Wege zur Medienkompetenz -

Ziel dieses Artikels ist es, den heutigen Umgang mit neuen Medien kritisch zu hinterfragen und für die Vermittlung von Medienkompetenz an Kinder und Jugendliche zu werben, nicht diese neuen Medien zu verteufeln. Der Autor ist Dipl. Sozialpädagoge, bekennender Computerspieler und arbeitet seit nunmehr 38 Jahren als Fachkraft für Jugendschutz im Kreisjugendamt Kleve.

Szenario:

Alfons K. wurde im Januar 1997 geboren und ist der Sohn von Elfriede (Hausfrau) und Hermann K. (Verwaltungsbeamter) aus Kleve.

Alfons war von Beginn an ein schwieriges Kind. Er hat eine laute Stimme und nutzt diese oft und gerne, so dass Elfriede durch das Schreien des Kindes nicht selten nervlich am Ende ist. Nun hat sie bei den festgelegten morgendlichen „Bügelterminen“ festgestellt, dass Alfons das Geschrei einstellt, sobald der Farbfernseher, beherrschendes Element im Wohnzimmer der K's, eingeschaltet wird. Alfons folgt dem Geschehen gebannt mit den Augen und lauscht den zu hörenden Tönen. Diese positive Erkenntnis wird nun öfter genutzt und Alfons (nun 1 Jahr alt) sitzt oder steht in seinem Laufstall, zufrieden den farbigen Bildern folgend. Mit drei Jahren kann Alfons schon alleine die Knöpfe von Fernsehgerät und DVD – Player drücken und weiß auch, was dann folgt. Die Eltern sind in der Woche sehr früh morgens auf den Beinen (Alfons ist spätestens um 6.00 Uhr wach), wollen am Wochenende ausschlafen und haben für Alfons einige Trickfilme aufgenommen (3 Stunden). Samstag- und Sonntagmorgen darf Alfons diese alleine sichten. Das Kind ist zufrieden und die Eltern sind es auch.

Mit 5 Jahren ist Alfons in seiner Medienkarriere fortgeschritten. Das vorabendliche Fernsehprogramm wird regelmäßig von ihm wahrgenommen, eine Playstation hat er von Oma erhalten und an seinem ersten Computerkurs für Kinder hat er auch schon teilgenommen. „Man kann ja nicht früh genug damit anfangen !“

Mit 8 Jahren hat das Kind nun seinen ersten Computer erhalten, natürlich mit pädagogisch wertvollen Lernprogrammen bestückt. Diese nutzt er zwar selten, aber: „Wozu hat man Freunde?“ Diese ermöglichen den Zugang zu „interessanten Spielen. Mit den Spielinhalten wären die Eltern, wüssten sie davon, wohl nicht immer einverstanden, weil zum Teil kriegsverherrlichende Spiele dabei sind.

Mit 10 Jahren erhält Alfons sein erstes Smartphone natürlich mit Internetflatrate, damit er auch auf dem Schulweg erreichbar ist und auch unterwegs etwas nachschauen kann im Internet.

Mit 12 Jahren hat Alfons nicht nur seinen Computer, er hat auch seinen eigenen Fernseher und seinen eigenen DVD-Player in seinem Zimmer stehen. Dies erspart lange Diskussionen, wenn seine Eltern und er zur gleichen Zeit, aber auf unterschiedlichen Sendern etwas im Fernsehen sehen wollen. Internetanschluss hat er inzwischen auch auf seinem Computer – für die Schule „unheimlich“ nützlich - !

In seiner Freizeit verbringt Alfons etliche Stunden vor einem Bildschirm, er ist informiert über die neuesten Entwicklungen im Medienbereich, er kennt sich mit dem Computer und mit Computerspielen aus. In letzter Zeit leidet er unter Konzentrationsstörungen, dies fällt vor allem in der Schule auf, seine Leistungen haben nachgelassen, sein Verhalten ist hektisch und er reagiert oft sehr aggressiv. In mancher Nacht hat er Schlafstörungen. Seine Eltern sind ratlos. Was ist nur mit dem Jungen los?

Nach den Erkenntnissen des Verfassers lässt sich dieses durchaus realistische Szenario auf einen großen Teil von Kindern und Jugendlichen mehr oder weniger übertragen.

Viele Fragen sind in diesem Zusammenhang zu stellen:

- Kann eine übermäßige Nutzung von elektronischen Bildschirmmedien zu Verhaltensauffälligkeiten führen ?
- Sind vielleicht Alfons Konzentrationsstörungen darauf zurück zu führen ?
- Können bestimmte Inhalte von Filmen oder Computerspielen zu aggressivem Verhalten führen, vielleicht gar eine persönlichkeitsbeeinflussende Wirkung haben ?
- Stimmt die These von Neil Postman, dass Medien die Geheimnisse der Erwachsenen entzaubern und so Kindheit verschwinden lassen oder schaffen diese Medien für Kinder Erlebnis- und Erfahrungsräume, auf die heutige Erwachsene nicht zurückgreifen können (Eine These von Prof. Dr. Stefan Aufenanger, Universität Hamburg)? Damit würden Kinder Geheimnisse und Herrschaftswissen gewinnen !
- Was kann ich als Erziehende/r eigentlich tun ?

Fakten zum Thema:

Fakt ist, dass immer mehr Kinder, immer früher im Besitz der oben aufgeführten Medien sind oder Zugang zu ihnen haben. Untersuchungen in den letzten 25 Jahren ergaben, dass schon in den 90iger Jahren 75% der Kinder den Gameboy nutzten (Glogauer 1993)¹, 82,4% der Kinder Zugang zu einem Computer hatten (Schindler 1992)² und 87,2% sich mit Tele- oder Computerspielen beschäftigten (Grell 1995)³. Neuere Untersuchungen (Stand 2015) zeigen, dass die Nutzung von digitalen Medien noch erheblich zugenommen hat. Durch den Siegeszug der Smartphones bedingt, sind Kinder heute schon ab dem 10. Lebensjahr digital in vielen Bereichen anzutreffen. Erfahrungen aus der Praxis (Durchführung von Projekten zum Medienkonsum an Schulen in den 5. Klassen) zeigen, dass ca. 98% der Kinder ab 10 Jahren bei What`s App angemeldet sind und/oder auch andere, so genannte soziale Netzwerke, nutzen. Eine repräsentative Untersuchung der DAK (Deutsche Angestelltenkrankenkasse) von 2015 zeigt auf, dass jedes 10. Kind ab 12 Jahren das Internet nutzt um vor Problemen zu fliehen, bei 11% der Befragten hat das Kind mehrfach erfolglose Versuche unternommen, seine Internetnutzung in den Griff zu bekommen. Bei 7% der Kinder gefährdet die Onlinewelt eine wichtige Beziehung oder Bildungschance, wobei die männlichen Kinder doppelt so häufig betroffen sind. Fakt ist weiterhin, dass Kinder und Jugendliche in der Regel über die Entwicklungen im Bereich der neuen Medien sehr viel besser informiert sind als ihre Erziehungsberechtigten. Darüber hinaus wissen Kinder und Jugendliche sehr viel besser mit diesen Medien umzugehen als die meisten Erwachsenen dies können. Hier bezeichne ich den Unterschied als Informationskluft zwischen Kindern und Jugendlichen auf der einen Seite und Erwachsenen auf der anderen Seite. Hier ist davon auszugehen, dass sich diese Kluft gravierend auf Erziehung von Kindern und Jugendlichen auswirkt. Habe ich als Erziehungsberechtigter keinen Zugang und oftmals keine Informationen über diese Medien, werde ich in diesem Bereich in meiner Erziehung wenig bis keinen Einfluß auf die zu Erziehenden haben.

Zur möglichen Wirkung von Tele- und Computerspielen auf Kinder und Jugendliche:

Es gibt zwar seit ca. 40 Jahren eine Vielzahl von Untersuchungen zur Wirkung von Medien auf den Menschen, aber es gibt keine einfach zu deutenden Ergebnisse. Es ist eben nicht so einfach, wie uns manche Sendungen im Fernsehen oder mancher Artikel in bestimmten Zeitungen einreden wollen: „16 Jähriger erschoss seine Lehrerin, Horrorvideos und brutalste Ballerspiele führten zu einem Blutbad“.

So einfach sind Wirkungszusammenhänge nicht zu beschreiben. Immer ist es ein Mosaik von Ursachen, die zu bestimmten Auffälligkeiten oder Handlungen führen können, die aber nicht zwingend dahin führen müssen.

Unzweifelhaft bestätigen alle Untersuchungen, dass Medien Einfluß auf Menschen haben können, nur in welchem Maße, dies ist sicherlich nur im Einzelfall und unter

Berücksichtigung des gesamten Umfeldes eines Menschen (z.B.: Familie, Freundeskreis, angewandter Erziehungsstil, vermittelte Konfliktlösungsmodelle, erfolgte oder nicht erfolgte emotionale Zuwendungen) zu beurteilen.

Im Vordergrund von vielen Untersuchungen stand die Frage: „Fördern Tele- und Computerspiele aggressives Verhalten?“

Die Antworten lassen sich in vier Grundmodelle zusammenfassen :

1. Stimulierungsthese - Nachahmung –

Diese These geht davon aus, dass Gewaltdarstellungen aggressives Verhalten bzw. das Erlernen aggressiven Verhaltens fördern. Im Experiment konnte diese These am häufigsten bestätigt werden. Es waren allerdings kaum Langzeitwirkungen nachzuweisen.

2. Inhibitionsthese – Hemmung –

Gewaltdarstellungen verhindern aggressives Verhalten, besonders dann wenn die dargestellte Gewalt im Spiel negativ bewertet wird. Bislang wissenschaftlich nicht nachgewiesen.

3. Habitualisierungsthese (Gewöhnung)

Gewaltdarstellungen gewöhnen an Aggressivität und stumpfen die spielende Person ab. Empathie, das Mitfühlen, Mitleiden wird vermindert, bzw. geht verloren. Tendenziell wurde dies in einigen Untersuchungen nachvollzogen. Es fanden sich Hinweise darauf, dass ein Zusammenhang zwischen den Erfahrungen mit aggressiven Spielen und dem Ausmaß des empathischen Mitfühlens von Leid und Not bei Tieren und Menschen bestand. Es wurden nach dem Spielen von aggressiven Tele- oder Computerspielen weniger Anzeichen von Mitgefühl festgestellt (Untersuchung von Steckel & Trudewind u.a. –1995 -)⁴.

4. Katharsisthese (Reinigung)

Gewaltdarstellungen beseitigen aggressive Spannungen (Ventilfunktion). Die spielende Person lebt ihr Gewaltpotential als passive/r Teilnehmer/in aus und kann damit auf eigenes aggressives Verhalten verzichten. Diese These gilt als am wenigsten gesichert.

Zusammenfassend kann zumindest tendenziell festgehalten werden, dass unter bestimmten Umständen Tele- und Computerspiele mit brutalen, oftmals gewaltverherrlichenden Inhalten bei Kindern und Jugendlichen einen Gewöhnungseffekt nach sich ziehen und zu einem Abbau von Empathie führen können. Ebenfalls lassen sich kurzzeitig Nachahmungseffekte beobachten. Was oftmals in den Köpfen der Spielenden „hängenbleibt“ sind die visuell überwältigenden Bilder von Gewalt, Explosionen und glorifiziert dargestellten Kampfhandlungen.

Dies bestätigt übrigens eine 1998 weltweit durchgeführte Studie der Unesco⁵, die sich zwar auf Fernseh-, Kino- und Videofilme mit gewaltdarstellenden Inhalten bezog. Die Ergebnisse sind u.a. wegen der gleichen Inhalte auf Tele- und Computerspiele zu übertragen. Hier kommt dann noch die für die spielende Person um ein Mehrfaches gesteigerte „hineinziehende“ Wirkung hinzu, weil im Spiel aus der Ichperspektive heraus gehandelt wird. Dies macht sicherlich einen Teil der hohen Faszination dieser Spiele aus, neben oftmals beeindruckenden grafischen Darstellungen und einer immer realistischer erscheinenden Spielumgebung. Zwei neue Studien aus 2018 konnten allerdings einen langanhaltenden negativen Einfluss in Hinsicht auf Gewaltförderung durch Gewalt-Videospiele auf Erwachsene nicht wissenschaftlich belegen (Durchschnittsalter 28 Jahre). Diese Ergebnisse sind allerdings nicht auf Kinder und Jugendliche zu übertragen.

Nicht zu vernachlässigen sind gerade bei Vielspielern/innen (täglich über 4 Stunden) die Auswirkungen des Bildschirmspiels, gerade von Spielen, die ein hohes Maß an Konzentration und ein absolutes Ausschalten der Umgebung erfordern. Hier sind auf Dauer Augenbrennen, nachlassende Sehfähigkeit, Überlastung des Auges, Verspannungen, erhöhte Nervosität und Konzentrationsschwierigkeiten bei spielenden Personen zu beobachten.

Zum Punkt der allgemeinen Reizüberflutung, der wir heute ausgesetzt sind und zu der Bildschirmmedien einen nicht geringen Anteil beitragen (wir leben in einer lauten Welt, einer Bilderwelt, die unsere Sinne oftmals überreizt) verweise ich auf eine Langzeituntersuchung, die von der Gesellschaft für rationale Psychologie mit Sitz in München durchgeführt wurde⁶. Hier wurde u.a. festgestellt, dass Menschen, die vor 1950 geboren wurden, in der Regel bis zu 3000 verschiedene Klänge hören können; Menschen, die nach 1970 geboren wurden, aber nur noch bis zu 1000 verschiedene Klänge wahrnehmen können (Dies reicht zur Wahrnehmung von Pop- und Technomusik, aber nicht zur Wahrnehmung „feiner Töne“ z.B. bei klassischer Musik).

Auch Geschmackswahrnehmungen sollen sich gravierend geändert haben. So müssen nach 1970 geborene Menschen gegenüber den vor 1950 Geborenen bis zu 50% mehr Zucker verwenden, um einen festgelegten „Süßwert“ zu erreichen. Nicht die Anzahl der Geschmacksknospen auf unserer Zunge, die u.a. für diese Wahrnehmung zuständig sind, haben sich verändert, sondern die Wahrnehmung über unser Gehirn hat sich nach Aussagen dieser Untersuchung verändert. Das Gehirn soll sich vor der genannten Reizüberflutung durch eine Herabsetzung der Wahrnehmungsschwelle in verschiedenen Bereichen geschützt haben. Zudem soll der Prozess der Informationsaufnahme und –verarbeitung bei nach 1970 Geborenen inzwischen anders verlaufen, als bei vor 1950 Geborenen. Bei letzteren ist an der Informationsaufnahme das limbische System (ein Teil des Gehirns - u.a. für die gefühlsmäßige Bewertung von aufzunehmenden Informationen zuständig) beteiligt. Das Gehirn von Menschen die nach 1970 geboren wurden, soll dieses System nicht oder nur noch in geringem Maße nutzen. Informationen werden so nicht mehr Stück für Stück nacheinander aufgenommen, bewertet und dann abgespeichert, sondern sie sollen nun parallel aufgenommen werden können und ohne detaillierte Bewertung abgespeichert werden. Ein weiterer Schutzmechanismus des Gehirns um die Vielzahl von aufzunehmenden Informationen überhaupt noch verarbeiten zu können ?

Hier liegt es dann nahe zu fragen, ob dies nicht ebenfalls den Abbau von Empathie beim Menschen beschleunigt – keine Zeit mehr für Mitgefühl -!?! -.

Im Rahmen dieses Artikels kann nicht auf die Vielzahl von weiteren Ergebnissen dieser Untersuchung eingegangen werden, allerdings sollten allein die hier aufgeführten Ergebnisse im Zusammenhang mit dem Thema Bildschirmmedien intensiver zum Nachdenken anregen.

Was sollten und können Erziehungsberechtigte tun, um sinnvoll Lernprozesse in Bezug auf Bildschirmmedien zu beeinflussen ?

Als erstes sollten sie sich über diese Medien grundsätzlich informieren !

Eigene erworbene „Medienkompetenz“ in der Handhabung und vor allem in der Auswahl von geeigneten Programmen kann dann auch an Kinder weitergegeben werden.

Erziehungsberechtigte haben Vorbildfunktion und Einfluss auf ihre Kinder.!

Inhalte von Tele- und Computerspielen, die den Kindern zur Verfügung gestellt werden, sollten ihnen bekannt sein.

Spiele mit fördernden Inhalten, Training von Geschicklichkeit, abstraktem Denken, die Vermittlung von komplexen Zusammenhängen auf spielerische Art und Weise sollten den Vorzug erhalten gegenüber Spielen mit destruktivem Charakter oder auch gegenüber reinen Lernspielen. Spiele sollten immer überwiegend Spaß machen und nicht zu sehr „verpädagogisiert“ sein, sonst sind es keine Spiele mehr.

Spiele, die nur ein einziges Konfliktlösungsmodell beinhalten, nämlich Gewaltanwendung, sollten bei jüngeren Kindern (bis 6 Jahre) nicht gekauft und bei älteren Kindern thematisiert

werden. Eine reine „Bewahrpädagogik“ (unangemessene Schonräume) ist nicht umsetzbar und auch nicht zu empfehlen. Eine Konfrontation mit gefährdenden Inhalten unterschiedlichster Art (Gewalt, Pornographie, Rassismus, rechtsextremem Gedankengut) wird, je älter die Kinder werden, aufgrund der umfangreichen Medienpräsenz in unserer Gesellschaft nicht zu vermeiden sein. Die vorsichtige, hinterfragende Vorbereitung hierauf und die Stärkung des Kindes, kompetent mit diesen Gefährdungen umgehen zu können, ist die Aufgabe von Erziehenden.

Eine kindgerechte Erläuterung des Menschenbildes, das hinter brutaler „Ramboromantik“ steht und eine Auseinandersetzung hierüber hilft oft mehr als ein Verbot des jeweiligen Spieles.

Des weiteren sollten Kinder altersgemäß an Tele- und Computerspiele herangeführt werden. Dies setzt eine Begleitung des Kindes durch die Erziehungsberechtigten voraus:

„Gemeinsames Spielen!“. D.h. Erziehende sollten eine Einführung in das Spiel geben und bei Bedarf für Fragen zur Verfügung stehen, zeitliche Grenzen setzen (z.B. bei einem 6-jährigen Kind maximal 1 Stunde Bildschirmkonsum am Tag), diese verdeutlichen und konsequent durchhalten.

Es gibt eine große Anzahl sehr zu empfehlender Tele- und Computerspiele, die einfach Spaß machen und/oder spielerisch Lerneffekte vermitteln. Sollten sie wissen wollen welche Spiele dies sind oder benötigen sie detailliertes Informationsmaterial, so wenden sie sich an ihr zuständiges Jugendamt (Sachgebiet Jugendarbeit/Jugendschutz).

Siegfried Wolff

Der Autor ist erreichbar unter folgender Adresse: Kreis Kleve - Jugendamt -, Nassauer Allee 15-23, 47533 Kleve

Tel.: 02821/85454
Siegfried.Wolff@kreis-kleve.de

Quellennachweis:

1. Glogauer, Werner. Die neuen Medien verändern die Kindheit: Nutzung und Auswirkungen des Fernsehens, der Videospiele, Videofilme u.a. bei 6- bis 10 jährigen Kindern und Jugendlichen. Weinheim: Deutscher Studien Verlag, 1993
2. Schindler, Friedemann. Computerspiele zwischen Faszination und Giftschrank. Lidice Haus. Jugendbildungsstätte Bremen. Schriften und Materialien. Bremen: Senatorische Behörde für Gesundheit, Jugend und Soziales
3. Dörte Grell. Untersuchung zur Nutzung elektronischer Bildschirmmedien in der Freizeit 6 – 11 jähriger Kinder. Examensarbeit 1995 – www.bpb.de/snp/referate/grell.htm
4. Steckel,R.& Trudewind, C.u.a.(1995) Wie erleben Vor- und Grundschul Kinder Videospiele ? Die Bedeutung von Motivpositionen und allgemeinen Spielvorlieben.In Fritz,J(Hrsg) (1995a). Warum Computerspiele faszinieren. Empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim und München: Juventa
5. Artikel in der Rheinischen Post vom 23.März 1998 „Gewalt in den Medien wirkt leise und heimlich auf die Jugend“
6. Radiosendung des WDR 2 , „ Der Schlaraffenlandeffekt – Eine Revolution unter der Schädeldecke“ von Hardy Tasso, März 1999