

## Fernsehen & Co.: Unbequeme Wahrheiten

von Ellen Nieswiodek-Martin & Andreas Dippel

**Medien prägen unseren Alltag. Positiv daran ist: Computer, Internet, Handy und Fernsehen bieten unbegrenzte Unterhaltung, schnelle Kommunikation und jederzeit Zugriff auf Informationen. Doch Pädagogen und Wissenschaftler schlagen schon seit langem Alarm, jetzt aber immer lauter: Unbegrenzte Medienvielfalt hat verheerende Auswirkungen auf unsere Gesellschaft.**

Geht es nach dem Willen der großen Medien-Konzerne, sitzen wir im Jahr 2020 nur noch vor Bildschirmen: „Handy-TV“ und „Überall-Fernsehen“ sind die Schlagwörter der Zukunft, denen sich Mobilfunkkonzerne verschrieben haben. Internet und Fernsehen verschmelzen, es soll in Zukunft keinen Ort mehr geben, an dem nicht irgendein Bildschirm flimmert. Kindergärten und Schulen werden mit Computern vollgestopft, damit die Kleinen früh genug lernen, worauf es offenbar im beruflichen Alltag einmal ankommt. Auch vor den Kinderzimmern machen TV und PC schon lange nicht mehr Halt:

Beinahe 40 Prozent aller Kinder haben mittlerweile zusätzlich zum Fernsehgerät ihrer Eltern im Wohnzimmer einen eigenen Apparat in ihrem Zimmer. Bei den Computern oder Spielkonsolen sieht das kaum anders aus. In einigen Regionen Deutschlands können gar 63 Prozent der Viertklässler ein Fernsehgerät ihr eigen nennen, 56 Prozent eine Playstation, 52 Prozent einen Computer.

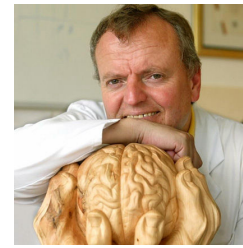
### „Dank neuer Medien“: Erziehung wird immer anspruchsvoller

Die Auswirkungen dieser nahezu allgegenwärtigen Bildschirme sind verheerend. Wie etwa in der Erziehung der Kinder. Wie, fragen immer mehr Pädagogen, sollen Eltern gegen die geballte Macht der Medien heute noch ankommen? Entweder, Eltern halten sich dauernd auf dem Laufenden, können mitreden über die angesagtesten Action-Spiele und trendigsten Serien - oder werden vom eigenen Nachwuchs schlicht überholt. „Erziehung ist viel anspruchsvoller geworden als früher. Noch vor 25 Jahren gab es kein Privatfernsehen, keine Computerspiele, kein Handy“, sagt etwa Margot Käßmann, Landesbischöfin der evangelisch-lutherischen Kirche Hannover und Mutter von vier erwachsenen Töchtern. Diesem Anspruch können Eltern kaum noch gerecht werden. Zu rasant treiben die Multi-Media-Firmen die Entwicklung immer neuer Geräte und Formate voran. Die Kinder haben sie dabei aber fest im Griff. Schon allein deshalb, weil auf den Schulhöfen über kaum ein anderes Thema als die neuesten Fernseh- und Spiele - Trends gesprochen wird. Da wirken Äußerungen wie die von ZDF-Intendant Markus Schächter in den Ohren vieler Eltern wie blanke Ironie: Erziehende sollten sich doch mit den neuen Medientechnologien vertraut machen, appellierte der Medienprofi. Und gestand gleichzeitig, dass er selbst die Hilfe seines Sohnes brauche, um einen neuen Laptop einzurichten.

Der Psychologe und Mediziner Manfred Spitzer, Professor an der Universität Ulm, ist ein Freund deutlicher Worte. „Wer verständlich schreibt und redet, geht das Risiko ein, verstanden zu werden“, schreibt der Spezialist für Lernforschung in seinem neuen Buch „Gott-Gen und Großmutterneuron“, in dem er sich kapitelweise mit den neuesten Erkenntnissen über die Auswirkungen von Fernsehen & Co. auseinandersetzt. Schon Spitzers Motivation lässt aufhorchen: „Weil wir über die Gehirnentwicklung einiges wissen, weil wir über Lernen einiges wissen und weil unsere Kinder und Jugendlichen nach dem Schlafen - letzteres etwa 7 bis 8 Stunden - die zweitmeiste Zeit vor Bildschirmmedien verbringen - nämlich 5,5 Stunden -, kann man nicht gelassen zur Kenntnis nehmen, dass die Inhalte der Sendungen von reinen Profitinteressen bestimmt werden. Nicht nur die Gehirne der nächsten Generation werden vermüllt; letztlich geht es um die Zukunftsfähigkeit eines ganzen Landes.“

Der Wissenschaftler kritisiert dabei zwei grundlegende Fehlentwicklungen, die Medien bewirken. Zum einen ist es das Bild einer immer währenden Ellenbogenmentalität. Ohne Kontrahenten, Konflikte und zwischenmenschliche Spannungen verliert jede Serie, jeder Film seinen Unterhaltungswert. Und weil Längeweile sofort mangelnde Einschaltquoten und das wiederum geringere Werbeeinnahmen bedeutet, streiten, bekämpfen und fetzen sich die Schauspieler auf den Bildschirmen bis zum Abwinken. Kinder erleben durch die Flimmerkiste, dass Konflikte durch Gewalt und Aggressionen gelöst werden. Spitzer schreibt: „Nicht Konkurrenz, sondern Kooperation ist in den Kindergärten und Schulen, in der Wirtschaft und in der Wissenschaft grundlegend und daher zu fördern. Nicht Angst gilt es zu schüren und über alle Kanäle zu verbreiten..., sondern Freude, Mitmenschlichkeit und Anteilnahme. Dies liegt uns Menschen eigentlich; aber wir können uns dummerweise auch einreden, dass es anders sei.“

Wer nun meint, all das sei doch ein wenig übertrieben, der schaue sich die Auswirkungen von Computerspielen auf das Verhalten unserer Kinder und Jugendlichen an. Spätestens hier sehen die Jungen nicht nur, wie die Kugel den „Gegner“ trifft. Sie können sogar selbst zur Waffe greifen, um sich ballern, morden.



Manfred Spitzer – Gehirnforscher und Psychologe an der Universität Ulm

Sicher, auch Kinder wissen, dass der Bildschirm nicht zwangsläufig die Realität abbildet, möchten viele Experten glauben machen. Unter dem Motto: Nicht jeder Jugendliche, der bei einem Gewaltspiel am Computer Menschen erschießt, tut das auch in Wirklichkeit. Das stimmt sogar. Viele weitere unheilvolle Faktoren in der Familie, im Freundes- und Bekanntenkreis, müssen zusammenkommen, um einen jugendlichen Computerspieler zum Amokläufer werden zu lassen.

Nach einer Studie des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN) steht dennoch fest, dass Kinder und Jugendliche mit einem eigenen Fernsehgerät oder einer Spielkonsole im Zimmer später eine erhöhte Gewaltbereitschaft entwickeln. Schon das Schlagen und Hänkeln von Mitschülern auf dem Pausenhof nimmt bei Viertklässlern signifikant zu, die einen eigenen Apparat ihr Eigen nennen. Der Besitz einer Spielkonsole verdoppelt sogar das Risiko, dass ein Kind in irgendeiner Form gewaltauffällig wird, so die KFN-Studie.

Doch die Förderung von Gewaltpotential ist nicht die einzige Auswirkung der neuen Medien. Auch der Bildungsstandard leidet unter dem Einfluss der Dauerberieselung. Das KFN befragte 6.000 Schüler der 4. Klasse in elf Städten und Landkreisen nach ihrem Fernseh- und Computerspiele - Verhalten und verglich mit den Angaben deren Schulnoten in den Fächern Deutsch, Sachkunde und Mathematik. Ergebnis: Kinder, die einen eigenen Fernseher oder Spielkonsole im Zimmer haben, haben durchweg schlechtere Schulnoten als ihre Mitschüler, die wesentlich weniger Zeit vor den Bildschirmen verbringen. Denn statt den PC „pädagogisch wertvoll“ für Lernprogramme zu nutzen, ist doch in den meisten Fällen genau das Gegenteil der Fall: Computerspiele sind einfach unterhaltsamer als Programme zum Lernen von Englischvokabeln.

Die Ergebnisse erschüttern die häufig vertretene Ansicht, Kinder möglichst früh mit Fernsehen und Computer vertraut zu machen. Im späteren Berufsleben kämen die Jugendlichen ja ohne ausreichende PC-Kenntnisse nicht zurecht, wird immer wieder angeführt. „Wir sehen mit Sorge, dass Erzieher in Kindergärten heute zwar mit dem Computer, dafür aber nicht mehr mit der Gitarre umgehen können“, sagt Christian Pfeiffer, Leiter des Kriminologischen Instituts, dazu. Die Entwicklung der Kinder wird durch zu frühen Fernseh- und Videospiele - Konsum schlicht unzureichend gefördert.

Bei aller Kritik und Selbsterkenntnis steht eines fest: Medien sind Bestandteil dieser Gesellschaft und werden sich daraus nicht mehr verdrängen lassen. Und: Medien sind verführerisch, weil sie so bequem sind, keine Anstrengung fordern. Wenn wir unsere Kinder nicht der Faszination von Fernsehwirklichkeiten und dem Sog der Computerspiele überlassen wollen, müssen wir ihnen helfen, zu einem verantwortlichen und kritischen Umgang zu finden und selbst ein gutes Vorbild geben. Medienkompetenz lautet das Schlüsselwort.

Eltern würden ihr Kind niemals allein auf den Straßenverkehr loslassen oder ein Grundschulkind ohne Begleitung in die nächste Großstadt schicken. Die Gefahren, die der Straßenverkehr mit sich bringt, sind uns allen bewusst. Die Einflüsse und Auswirkungen, die ein unkontrollierter und unkritischer Medienkonsum mit sich bringt, werden hingegen noch immer zu wenig bedacht.

Wenn sie nicht auf eine medienfreie Insel ziehen wollen, bleibt Eltern und Erziehern nichts anderes übrig, als vom Kindergartenalter an konsequent Medienerziehung zu üben. Abschalten ist die erste Regel, die Kinder lernen müssen. Medienkompetenz bedeutet aber auch: unterscheiden zwischen guten und schlechten Angeboten. Dafür müssen sich Erwachsene als Vorbilder und Gesprächspartner hinterfragen lassen.

Aber auch die Programmierer und Spiele - Hersteller sind gefragt: Sie haben eine Verantwortung gegenüber den Nutzern, die sie nicht den Verkaufszahlen und Zuschauerquoten unterordnen dürfen. Dabei geht es um wesentlich mehr, als nur darum, ob bei Filmen oder Spielen die Altersfreigaben beachtet werden. Auch wir als Publikum tragen Verantwortung: Sei es durch gezielte Kritik, Leserbriefe und Anfragen oder durch Teilnahme an Zuschauerbefragungen. Solange wir nur hinnehmen, was uns die Medien bieten, solange wir die Rechnung zahlen ohne Widerspruch und Protest, wird sich nichts ändern.

Zitieren wir nochmals Manfred Spitzer, den Freund klarer Worte: „Zusammenfassend zeigt sich, dass ein Computer genau das Gegenteil dessen bewirkt, was Eltern für ihre Kinder wollen. Um es daher noch einmal klar zu sagen: Wer seinem Kind in körperlicher, geistiger und seelischer Hinsicht etwas Gutes tun will, der kaufe ihm keinen Computer! Und wer in Schule oder Kindergarten Verantwortung trägt, der Sorge dafür, dass finanzielle Mittel nicht für Computer ausgegeben werden, sondern für Kreide und vor allem für die Einstellung guter Lehrer und Erzieher.“

(Quelle: Christliches Medienmagazin **pro** März 2006)