

Der Spitzer geht um

Manfred Spitzers neueste Publikation "Digitale Demenz" läuft auf allen Kanälen. Zeitungen, Rundfunk- und Fernsehen, Blogs im Netz – alle greifen das Thema auf. Als Landesmedienzentrum, das sich der Medienbildung verschrieben hat, treten wir – digital-medial und lustvoll – die Gegenargumentation an. Wir haben dazu auch einige Wissenschaftler um eine Stellungnahme gebeten. Diese werden wir nach und nach hier veröffentlichen.

Digitale Medien öffnen die Tore zur Welt

Digitale Revolution

Im Reich der Demagogie

Unsere "Alkohol-Pädagogik"

Wie Medien wirken

Computerspiele

Sucht

Gute Medien – schlechte Medien?

Medien in der Gesellschaft

Lernen mit Computer und Internet

Fazit

Interview mit Professor Klaus Peter Jantke

Links

Wir müssen unsere Kinder auf **ihre Zukunft** und nicht auf **unsere Vergangenheit** vorbereiten

Digitale Medien öffnen die Tore zur Welt

Digitale, interaktive Medien öffnen die Tore zur Welt, stärken die Menschen und erweitern ihre Möglichkeiten der (Mit-)Gestaltung. Wir meinen: Wer ihre positiven Eigenschaften nutzt, bereichert sein Leben in vielerlei Hinsicht, unter anderem sozial, kreativ und kommunikativ. Denn: Medien bieten zahlreiche Möglichkeiten, sich mit anderen Menschen auszutauschen und zwar nicht nur privat, sondern auch zum Zweck der Zusammenarbeit unter Kollegen, Schülern, Studierenden etc. Sie halten unerschöpfliche Wissens- und Informationsquellen bereit, erleichtern es eigene Meinungen auszudrücken und stellen neue gesellschaftliche Beteiligungsformen bereit. Sie unterstützen neue Lern- und Lehrformen und regen Menschen an, gestalterisch aktiv zu werden.

Ja mehr noch, digitale Medien sind zentral für ein gelingendes Arbeits- und Privatleben – ohne sie geht es nicht mehr.

Wichtig ist allerdings, dass die Menschen sich die Medien zu Dienern und gekonnt genutzten Werkzeugen machen und sich nicht von ihnen dominieren lassen. Dazu trägt Medienbildung entscheidend bei.

Digitale Revolution

Die digitale Revolution hat unsere Welt in kurzer Zeit rasant verändert – hat uns in den vergangenen Jahren unglaubliche Entwicklungen ermöglicht und vielfältige Chancen eröffnet, die wir heute nicht mehr missen möchten. Das Internet lässt die Welt immer enger zusammenwachsen und ermöglicht viele positive und vor allem gemeinsame Entwicklungen z.B. im medizinischen Bereich, die uns allen nutzen.

Wie auf alle neuen Entwicklungen müssen die Menschen auf die Veränderung vorbereitet werden. Je umwälzender die Veränderung desto intensiver muss diese Vorbereitung sein. Und wie immer, wenn Menschen am Werk sind, kommt es zu Übertreibungen, extremen Entwicklungen, die wir nicht gut heißen können und die im Laufe der Zeit wieder korrigiert werden müssen. Und wie in allen Entwicklungen der letzten Jahrhunderte hat es auch bei der Einführung der digitalen Medien Übertreibungen gegeben, hat es Auswüchse gegeben, die korrigiert werden müssen.

Im Reich der Demagogie

Wir als Landesmedienzentrum sehen die Probleme und arbeiten mit aller Kraft und großem Einsatz daran, Auswüchse zu bekämpfen und gleichzeitig die positiven Wirkungen zu fördern. Wer jedoch die Bedeutung der digitalen Medien auf die schwierigen Auswüchse reduziert, wer mit verkürzten und falschen Behauptungen durch die Lande reist und das Sommerloch 2012 nutzt, um mit dieser demagogischen Vereinfachung sich und sein Buch zu vermarkten, der versündigt sich um dieses billigen Effektes willen an unseren jungen Menschen. „Sie haben gar keine Chance“, ohne die digitalen Medien in ihrem Leben auszukommen. Manfred Spitzer verhindert eine sachliche Auseinandersetzung mit den Problemen, die es natürlich auch in der Entwicklung der digitalen Medien gibt.

Anzulasten ist Manfred Spitzer von der Klinik für Psychiatrie und Psychotherapie III, Universitätsklinikum Ulm, nicht, dass er Probleme benennt. Anzulasten ist Spitzer vielmehr, dass er keine zukunftsorientierte Lösungen bietet, dass er all jenen, die sich mit großem Engagement, mit viel Ernsthaftigkeit um eine sinnvolle und verantwortliche Nutzung der digitalen Medien bemühen in die Parade fährt und mit billiger Demagogie alle Bemühungen um eine ernsthafte Auseinandersetzung zu verhindern sucht.

Medienpädagogik fixt Kinder und Jugendliche nicht an, wie Manfred Spitzer behauptet, sondern bezieht die Gegebenheiten der Gesellschaft ein. Sie lässt Kinder und Jugendliche nicht allein mit den Medien sondern zeigt Möglichkeiten auf, digitale Medien sachgerecht, verantwortungsvoll, selbstbestimmt, genussvoll und schließlich souverän zu nutzen. Ihr Anliegen ist es, einerseits den gesellschaftlichen Herausforderungen Rechnung zu tragen und andererseits Anleitung, Begleitung, Unterstützung anzubieten, um genau nicht computersüchtig, traurig, dick oder sonst was zu werden.

Vielfach fehlen Belege

An vielen Stellen seines neuen Buches verunglimpft Manfred Spitzer nicht nur Wissenschaftler, die zu ganz anderen Ergebnissen kommen als er, sondern viele andere, die sich problembewusst aber zukunftsorientiert mit Medien und ihren Inhalten auseinandersetzen: Politiker, Mitarbeiter/innen im Schulverwaltungsbereich, die Medienpädagogik insgesamt.

Dabei fallen Sätze, in denen die Verdrehung der Tatsachen zunächst kaum auffällt, weil sie so beiläufig daher kommt: Wie für manch andere Behauptung fehlt aber auch für sie einfach der Beleg: "Zu Weihnachten, dem Fest der Liebe, verschenken Millionen von Eltern Killerspiele, um die sozialen Fähigkeiten ihrer Kinder zu fördern und der möglichen Vereinsamung entgegenzuwirken".

"Millionen", "Killerspiele", "Vereinsamung" – geschickt kombinierte Wörter, um Stimmung zu machen. Aber glaubt wirklich jemand, dass Millionen Eltern ihren Kindern Killerspiele schenken? Nein, das tun sie nicht, schon gar nicht Millionen und eher nicht Killerspiele.

Seine Aussagen lassen sich vielfach durch Studien widerlegen. So kommt beispielsweise die repräsentative JIM-Studie 2011 (13 – 19 Jährige wurden befragt) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest <http://www.mpfs.de/?id=225> zu dem Ergebnis:

"Bei den beliebtesten Spielen liegt auch in diesem Jahr FIFA auf Platz eins...Danach folgen ‚Die Sims‘ und, Call of Duty". Beliebte Spiele sind außerdem "Mario Kart", "Wii Sports", "Grand Theft Auto", "Super Mario" und "SingStar". Ja, hier finden sich auch kritisierte Spiele wieder, aber vorne steht eben FIFA und bei den beliebten Spielen sind viele harmlose Spiele dabei.

Dieselbe Studie belegt auch, dass Jugendliche mit Computer und Internet vor allem eines tun: kommunizieren. Bei Spitzer hingegen liest es sich so: "Der Computer wird heute vor allem zum Spielen verwendet, für das schulische Lernen steht deshalb weniger Zeit zur Verfügung".

Manfred Spitzer verschweigt häufig solche Studien, die nicht in sein Bild, in seine Argumentation passen. Für einen Wissenschaftler ein fragwürdiges Vorgehen.

Unsere "Alkohol-Pädagogik"

In einem Interview attackiert Manfred Spitzer die Medienpädagogik und spricht ihr die Berechtigung ab - es gäbe ja schließlich auch keine Alkohol-Pädagogik in den Schulen, obwohl Alkohol zur Kultur in unserer Gesellschaft gehöre. Er irrt, wenn er behauptet, es gäbe in deutschen Schulen keine "Alkohol-Pädagogik". Doch die gibt es: sie heißt allerdings anders, nämlich Prävention und umfasst die Stärkung von Kindern gegen viele gesundheitliche, soziale und personale Gefährdungen. Das beginnt in Kindergarten und Grundschule u.a. mit gesundem Frühstück und speziellen Bewegungsangeboten und setzt sich in den weiterführenden Schulen mit Projekten und Einheiten zu Drogen-, Alkohol-, Raucherprävention fort. Ziel ist es jeweils, Kindern einen guten gesundheitsfördernden und –erhaltenden Umgang mit dem eigenen Körper zu vermitteln. Hier werden Kinder und Jugendliche auch nicht "angefixt", sondern es wird ihnen ein vernünftiger Umgang mit sich selbst nahe gebracht. Dieser Art Selbstsorge ist auch die Medienpädagogik verpflichtet. Ihr anderes zu unterstellen, ist reine Demagogie.

Es gibt viel zu tun

Dabei gibt es so viel zu tun, um den digitalen Medien einerseits den gebührenden Stellenwert in Schule und Gesellschaft einzuräumen und andererseits allen Auswüchsen einen energischen Riegel vorzuschieben – gemeinsam statt gegeneinander. Denn es ist ja beispielsweise Spitzer, der in Interviews eingesteht, dass er täglich viele Stunden vor dem Computer sitzt – eben weil er aus unserem täglichen privaten wie beruflichen Leben nicht mehr wegzudenken ist.

Im Manifest "[Keine Bildung ohne Medien](http://www.keine-bildung-ohne-medien.de)", das zahlreiche namhafte Professorinnen und Professoren sowie Institutionen aus ganz Deutschland unterzeichnet haben, heißt es:

"Medien bieten Möglichkeiten zur Selbstverwirklichung und zur kulturellen und gesellschaftlichen Teilhabe. Darüber hinaus liefern Medien wichtige Deutungsangebote, Identifikations-, Orientierungs- und Handlungsräume. Sie sind eine kontinuierlich verfügbare Ressource für Identitätskonstruktionen von Heranwachsenden."

<http://www.keine-bildung-ohne-medien.de/medienpaedagogisches-manifest.pdf>

Und schließlich ignoriert Spitzer die ganz entscheidende Aussage der **Enquete-Kommission "Internet und digitale Gesellschaft" des Deutschen Bundestages**: *"Wichtig ist die Feststellung, dass problematische Inhalte oder illegale/kriminelle Handlungen in beziehungsweise durch die interaktiven Medien nicht durch das Medium selbst geschaffen werden, sondern in jedem Fall Konsequenz und Folge aus menschlichem Handeln sind"*.

[http://www.bundestag.de/internetenquete/dokumentation/Medienkompetenz/Zwischenbericht Medienkompetenz_1707286.pdf](http://www.bundestag.de/internetenquete/dokumentation/Medienkompetenz/Zwischenbericht_Medienkompetenz_1707286.pdf)

Es kommt also vorrangig darauf an über das "wie" der Nutzung digitaler Medien zu sprechen. Andernfalls lassen wir Lehrkräfte, Eltern und letztlich Kinder und Jugendliche allein mit der Auseinandersetzung und im Umgang mit diesen Medien. Zur Medienpädagogik gehört für uns auch eine Werteerziehung. Dabei geht es um die Frage "wie wollen wir in der Gesellschaft miteinander umgehen?". Umfragen zeigen, dass sich Kinder und Jugendliche gerade in diesem Bereich Orientierung und Unterstützung von Eltern und Lehrkräften wünschen. Medienpädagogik begnügt sich dabei nicht mit dem Verweis auf die "Netiquette", sondern begibt sich bewusst in eine intensive Diskussion mit Kindern und Jugendlichen über Fragen der Persönlichkeitsrechte, des Datenschutzes, zu Cybermobbing, zu Inhalten von und Umgangsformen in digitalen Medien.

Wie Medien wirken

Die Medienwirkungsforschung geht schon längst nicht mehr von einfachen Ursache-Wirkungs-Annahmen aus wie es Manfred Spitzer tut. Längst ist wissenschaftlich erwiesen, dass jeder Mensch Medien bzw. Medieninhalte anders verarbeitet. Es gibt nicht sozusagen die "leere Schale" Kind, in die etwas hineingegossen wird und dann kommt bei jedem Kind das Gleiche heraus an Wissen, an Haltungen, an Verhaltensweisen. Es ist vielmehr die Frage: was macht der Mensch mit den Medien bzw. den Medieninhalten. Es ist die Frage des "wie werden Medien genutzt?", welche Vorerfahrungen gibt es, in welchem persönlichen und sozialen Zusammenhang steht diese Mediennutzung und durchaus auch wie lange erfolgt eine Mediennutzung? Dazu Professor Klaus Peter Jantke, Abteilungsleiter Kindermedien am Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT), Ilmenau:

"Die Frage steht doch gar nicht, ob Computer und das Internet etwas mit Menschen machen, die machen selbst doch gar nichts. Oder ist ihnen schon ´mal der Computer hinterher gelaufen und hat gesagt "mach mich an" ...? Auf das Umfeld kommt es an, ich meine nicht, ob neben dem Computer noch ein Computer steht, sondern das menschliche Umfeld. Die Frage ist also, wie sieht ein menschliches Umfeld aus, in dem jemand vor dem Fernseher, vor dem Computer oder hinter einem Stapel Bücher zum Beispiel dick und träge wird?"

Und weiter:

"Bei Medienwirkung muss man immer zu allererst sagen, dass Medien von unterschiedlichen Menschen unterschiedlich rezipiert werden. Das hängt von den Vorkenntnissen, Erfahrungen, aber auch Vorlieben ab, die diese Menschen haben, und auch Kinder haben natürlich

Vorlieben ganz unterschiedlicher Art. Selbst auf kleine Kinder wirken Medien nicht immer auf ein und dieselbe Art und Weise. Je älter die Menschen werden und je erfahrener, und je mehr sie selbst einbringen, umso unterschiedlicher wirken Medien. Damit kann man nicht sagen, ich nehme ein Medium her und das wirkt, wie folgt."

Wer fordert: *"Meiden Sie die digitalen Medien. Sie machen, wie vielfach hier gezeigt wurde, tatsächlich dick, dumm, aggressiv, einsam, krank und unglücklich"*, schaut nur auf einen kleinen Teil der Wirkungen, fokussiert die negativen Seiten und blendet die Chancen und den großen Nutzen aus. Diese Forderung verunsichert die Eltern völlig unnötig und verbaut Jugendlichen entscheidende Perspektiven.

Darüber hinaus verhindert er die produktive Beschäftigung mit Chancen und Risiken der digitalen Medien. Deshalb sagen wir zu Professor Manfred Spitzer: Eine pauschale Ablehnung von Entwicklungen hat noch nie geholfen. Wer so agiert, stellt sich ins Abseits, verhindert eine ehrliche und notwendige Auseinandersetzung mit dem Einsatz, dem Umgang und den Auswirkungen der digitalen Medien. Diese Form der Auseinandersetzung lehnen wir deshalb ab und gehen davon aus, dass er von der Realität eingeholt wird. Dazu Prof. Jantke: *"Denn was Spitzer vorschlägt, wird eh nicht ernst genommen und wird garantiert nicht stattfinden – also Entwarnung."*

Einen Überblick über die gesamte Medienwirkungsforschung bietet Heinz Bonfadelli in Medienwirkungsforschung 2 Bd., Stuttgart 2004. (Ausschnitte finden Sie in unserer Bibliothek)

<http://www.mediaculture-online.de/Autoren-A-Z.253+M5edc0a77655.0.html>

Wir brauchen mehr Kompetenz

Auch wenn manchem Angst wird bei dem Tempo der Fortschritte, wir können und wollen diese Entwicklung weder rückgängig machen noch können wir sie bremsen – hängen doch unser Wohlstand und unsere Zukunft entscheidend davon ab, dass wir die digitalen Medien und das Internet beherrschen, dass wir damit sinnvoll und vor allem verantwortungsvoll umgehen können und dass wir insbesondere die mit jeder Fortentwicklung verbundenen Probleme beherrschen. Auch dazu Professor Jantke:

"Als Strategie für Deutschland oder ganz Europa sehe ich da schwarz, wenn wir Spitzers Anregungen folgen würden. Dann erziehen wir nicht nur die Aussteiger, sondern generell die Verlierer von morgen. ... Wir – gerade wir in Deutschland, wo wenig Öl aus der Erde sprudelt, keine drei Ernten im Jahr möglich sind und kein karibisches Wetter Millionen zahlende Touristen an den Strand lockt – gerade wir müssen Technologien beherrschen. Wenn es um unsere Zukunft geht, ist das ein Muss, ein absolutes Muss. Computertechnologie steht im Mittelpunkt, ohne jeden Zweifel. ... Wir brauchen mehr Kompetenz, nicht weniger. Und da muss man zeitig anfangen."

Wir wollen uns im Folgenden intensiver mit einigen Thesen von Spitzer auseinandersetzen. Dabei wollen wir uns um eine ausgewogene Darstellung bemühen – etwas das wir bei Spitzer ganz besonders vermissen.

Thesen werden nicht wahrer, wenn man sie besonders oft, besonders laut oder besonders plakativ wiederholt. Von einem Wissenschaftler erwarten wir, dass er sich differenziert mit einem Sachthema auseinandersetzt, Pro und Contra abwägt und bewertet um am Ende nach gründlicher Analyse zu einem fundierten Ergebnis kommt.

All dies vermissen wir bei Manfred Spitzer. Vielmehr wird man den Eindruck nicht los, hier gehe es insbesondere darum, Argumente für eine vorgefasste Meinung zu finden!

Computerspiele

Forscher der Psychiatrischen Universitätsklinik der Charité im Berliner St. Hedwig-Krankenhaus fanden in einer Studie (<http://www.nature.com/tp/journal/v1/n11/full/tp201153a.html>) heraus, dass "moderate" Vielspieler von Computerspielen über mehr Hirnvolumen verfügen als Nicht- oder Wenigspieler. "Jetzt könne man nicht mehr sagen, dass jeder automatisch durch PC-Spiele verblöde", sagte Dr. Simone Kühn aus der Forschungsgruppe.

Manfred Spitzer nimmt derartige Studien in seinem Buch gar nicht wahr. Er schaut nur auf die Publikationen, die seine Thesen stützen und vor allem nur auf hochumstrittene Aspekte des Computerspielens. So gehört eben nur ein gewisser Anteil der auf dem deutschen Markt erhältlichen Spiele zur Kategorie der gescholtenen Ego-Shooter. Natürlich gibt es jede Form von Spiel im Internet – z.B. auch die gewalthaltigeren des amerikanischen Raums. Dennoch: Viele der beliebtesten Spiele sind Wissens-, Sport-, Abenteuer-, Strategiespiele etc. (siehe dazu auch die erwähnte [JIM-Studie 2011](#) des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest, nach der auch in diesem Jahr FIFA auf Platz eins der beliebtesten Spiele liegt. Hinzukommt, dass der Nachweis durch Studien in der Tat längst erbracht ist: Es gibt keinen einfachen Ursache-Wirkungszusammenhang zwischen Gewalt im Spiel und gewalttätigem Verhalten von Spielern.

Einen aktuellen Überblick über die Wirkungsforschung zu Gewalt und Medien liefert ein zusammenfassender Bericht Medien und Gewalt Befunde der Forschung 2004 – 2009 (Kunczik, Zipfel) des Bundesministeriums für Familie, Senioren, Frauen und Jugend vom März 2010, aus dessen Zusammenfassung wir hier einige Zitate einfügen. Allein die Zusammenfassung besteht aus mehr als zehn Seiten, was schon darauf hinweist, dass das Thema zu komplex ist, als dass man es mit wenigen Sätzen und einfachen Erklärungsmustern behandeln könnte.

"Aus den bisherigen Befunden lässt sich die Erkenntnis ableiten, dass Rezipienten bzw. Spieler violente Medieninhalte aus sehr unterschiedlichen, von individuellen Prädispositionen und sozialen Gegebenheiten abhängigen Gründen und Motiven nutzen. In der Berücksichtigung dieser rezipientenspezifischen Nutzungsmotivationen liegt ein bislang noch ungenutztes Potenzial zur Differenzierung zwischen von Mediengewalt stärker oder schwächer gefährdeten Personen...

Die Annahme, dass Mediengewalt nicht unter allen Umständen für jeden Rezipienten gleich gefährlich ist, kann mittlerweile als in der Forschung allgemein akzeptiert gelten...

Insgesamt gilt für die Wirkung von Gewalt in Computerspielen, dass scheinbar plausible Argumente für eine stärkere Gefährlichkeit interaktiver gewalthaltiger Medien bislang keine empirische Bestätigung erfahren haben. Gewalt in Computerspielen kann nach derzeitigem Stand der Wissenschaft nicht als gefährlicher angesehen werden als Gewalt in anderen Medien...

Letztlich bestätigt der vorliegende Bericht, dass manche Formen von Mediengewalt für manche Individuen unter manchen Bedingungen negative Folgen nach sich ziehen können."

<http://www.bmfsfj.de/RedaktionBMFSFJ/Broschuerenstelle/Pdf-Anlagen/Medien-und-Gewalt-Befunde-der-Forschung-Kurzfassung,property=pdf,bereich=bmfsfj,rwb=true.pdf>

Hingewiesen sei auch auf eine Meta-Studie von Professor Ferguson (2009), der ebenfalls feststellt: "Results from the current analysis do not support the conclusion that media violence leads to aggressive behavior. It cannot be concluded at this time that media violence presents a significant public health risk". ([http://www.jpeds.com/article/S0022-3476\(08\)01037-8/abstract](http://www.jpeds.com/article/S0022-3476(08)01037-8/abstract))

Sucht

Manfred Spitzer formuliert:

"Neue Medien haben wie Alkohol, Nikotin und andere Drogen Suchtpotenzial. Computer- und Internetsucht sind hierzulande mittlerweile häufig auftretende Phänomene mit verheerenden Folgen für die Betroffenen."

Dazu Professor Jantke:

"Es gibt Spielsucht, wie es Alkoholsucht gibt, wie es Kokainsucht gibt und was auch immer. Bei den nicht stofflich verursachten Süchten – und dazu gehört etwa Computerspielsucht -, ist es so, dass man dem Menschen den Medienreiz anbietet und der Körper muss die Stoffe erzeugen, die dann wirken. Hier ist es komplizierter als z.B. beim Alkohol, weil nicht jeder Körper, nicht jeder Mensch darauf gleich reagiert. Wenn jemanden z.B. das Spielen überhaupt nicht interessiert, und er sagt, lass mich doch zufrieden, dann ist das ein Mensch, bei dem das Medium nicht wirkt, obwohl es bei anderen z. B. zu Ausschüttung von Dopamin und freudigen Erlebnissen führt. Das ist der allererste Unterschied, den man sehen muss. Nicht-stofflich verursachte Süchte wirken bei Menschen, die sich darauf einlassen. Die Frage ist, können wir nicht Menschen dahin bringen, dass möglichst viele sich gar nicht oder nicht sehr intensiv darauf einlassen? Aber auch dazu braucht es die Auseinandersetzung mit den Inhalten, mit den Computerspielen in all ihre Variationen."

Unterhält man sich mit Mitarbeitern von Beratungsstellen für Onlinesüchtige, weisen sie übrigens auf ein wesentliches Problem der Therapie hin: man kann Onlinesüchtige nicht auf Abstinenz therapieren, denn für Ausbildung und Beruf sind Computer und Internet grundlegend. Seinen Lebensunterhalt kann man fast nur noch verdienen, wenn man in der Lage ist mit Computer und Internet kompetent umzugehen.

Eine neuere Untersuchung zur Computerspielsucht des Hamburger Hans-Bredow-Instituts kommt zu dem Ergebnis:

"Mit dem gleichen Fragebogen, den das KFN (Anm.: Kriminologische Forschungsinstitut Niedersachsen – es war vor Jahren zu wesentlich höheren Zahlen von Süchtigen und Gefährdeten gekommen) entwickelt und verwendet hatte, kamen die Forscher aus Hamburg und Köln zu ganz anderen Ergebnissen. 0,9 Prozent der Befragten lagen demnach über dem Schwellenwert für die Einstufung "gefährdet", nur 0,5 Prozent über dem Wert für "abhängig". In konkreten Zahlen bedeutet das: Von den 600 befragten Deutschen erfüllten ganze drei die vom KFN aufgestellten Kriterien für "Abhängigkeit". (zitiert nach: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/neue-studie-forscher-finden-kaum-computerspielsuechtige-a-745907.html>)

Zur Computerspielsucht gibt es bislang noch wenige Untersuchungen und die Ergebnisse sind nicht eindeutig. Die Forschung steht hier im Prinzip noch am Anfang. Eine Zusammenfassung der Forschungsergebnisse liefern Kunzick/Zipfel in einem analytischen Vergleich:

http://www.berlin-suchtpraevention.de/upload/studien/2010_BMFSFJ_Computerspielsucht-Befunde-der-Forschung-Langfassung.pdf

All seine Erfahrungen aus der Beratungstätigkeit zur Computerspielsucht hat Dr. Gotthilf Maria Barth von der Abteilung Psychiatrie und Psychotherapie im Kindes- und Jugendalter der Universitätsklinik für Psychiatrie und Psychotherapie Tübingen zusammengefasst.

http://www.neo-iv.de/internetsucht_Barth.pdf

Gute Medien – schlechte Medien?

Spitzer unterscheidet zwischen guten – meist analogen Medien – zum Beispiel Landkarten, Lexika, dem Buch – und den schlechten digitalen Medien. Da tut er so, als gäbe es nicht Millionen schlechter Bücher, Zeitungs- und Zeitschriftenartikel und anderer miserabler analoger Medieninhalte.

Da sind sie wieder, die nahezu gleichen Befürchtungen gegenüber allen "neuen" Medien wie wir sie im Laufe der Zeit immer wieder erlebt haben: Es gab sie in ähnlicher Art gegenüber den negativen Auswirkungen des zu exzessiven Lesens Anfang des vergangenen Jahrhunderts, es gab sie gegenüber dem Radio, dem Fernsehen, Comics etc.

Auch beim Buch, in der Zeitung etc. gilt es ja herauszufinden, ob es richtig ist, was da steht, ob es uns in einer Fragestellung weiter bringt, also schlicht Quellenkritik zu üben und einzuschätzen, ob das was ich da gefunden habe, auch stimmt und seriös ist. Diese Kompetenz müssen Kinder und Jugendliche erwerben – beim Buch ebenso wie bei digitalen Medien wie dem Internet. Dass das Internet hier eine noch größere Herausforderung darstellt als das analoge Buch, versteht sich von selbst. Und zu dieser Informations-, Recherche- und Bewertungskompetenz müssen Kinder und Jugendliche – und übrigens vielfach auch Erwachsene - angeleitet werden.

Spitzer fordert: "Beschränken Sie bei Kindern die Dosis, denn dies ist das Einzige, was erwiesenermaßen einen positiven Effekt hat. Jeder Tag, den ein Kind ohne digitale Medien zugebracht hat, ist gewonnene Zeit".

Wieder die leider für Spitzer so typische Verkürzung – aber auch hier gilt: Mit etwas Tiefgang und einer differenzierten Betrachtungsweise wird klar: *"Kompetenz wächst nicht dadurch, dass man der Technologie aus dem Weg geht, sondern dass man sich mit ihr auseinandersetzt."* (Prof. Jantke)

Wer versucht, seine Kinder vor allen schwierigen Einflüssen fernzuhalten, wird lebensuntüchtige Kinder erziehen. Das Leben eines Kindes ist kein goldener Käfig, der als lebenslanger Schutz bunker dienen könnte.

Wir fordern daher mehr Medienkompetenzförderung und nicht Medienabstinenz. Medienkompetente Kinder verstehen die Wirkungsweisen von Medien besser, können sie einordnen und einschätzen, ob sie ihnen gut tun. Medienpädagogik unterstützt Jugendliche daher, damit sie Einordnen, in Beziehung setzen und Verarbeiten lernen.

Dazu Professor Jantke: *"Kinder vertragen so viele Medienkonsum, wie sie in Begleitung von Menschen haben, die sie bei der Reflektion und bei der Verarbeitung unterstützen. Wenn ein junger oder ein kleiner Mensch vollkommen alleine ist, verträgt er wirklich gar nichts. Aber auch relativ erwachsene Menschen, die vollkommen alleine in schwierigen Situationen sind, vertragen nichts. Ein Robert Steinhäuser in Erfurt war auch so allein, das er Medienkonsum nicht vertragen hat. Es ist gar nicht so sehr eine Frage des Alters, es ist eine Frage des sozialen Umfelds. Meine Formulierung wäre: Junge Menschen vertragen so viel Medienkonsum, wie sie Begleitung und Unterstützung dabei haben, Rückhalt und Reflektion."*

Medien in der Gesellschaft

Ein weiteres Argument spricht gegen Manfred Spitzers Vereinfachung. Und das ist die Mediengesellschaft selbst. *"Seit mehr als einem viertel Jahrhundert arbeite ich nahezu täglich am Computer. Der ist aus meinem Leben ebenso wenig wegzudenken wie aus dem Leben der meisten Menschen"*. Das räumt Manfred Spitzer selbst ein. Informationstechnologie, digitale Medien sind heute Alltag, sind sogar vielfach notwendige Voraussetzung für einen gelingenden

beruflichen, familiären und persönlichen Alltag. Computer und Internet sind nicht nur mediale Werkzeuge, sondern Grundlage unserer Gesellschaft in vielfacher Hinsicht, z.B. in wirtschaftlicher, politischer und kultureller Hinsicht. Sie sind konstitutiv für unsere Gesellschaft. Wer daran nicht in kompetenter Weise teilhat, ist von den allermeisten Prozessen ausgeschlossen und perspektivisch vermutlich vielfach nicht mehr in der Lage, seinen Lebensunterhalt zu verdienen.

Und zu dieser "Mediatisierung" der Gesellschaft gehört eben die gesamte Bandbreite der Medieninhalte: es gilt Bilder und visuelle Codes zu entschlüsseln, es gilt sich über wirtschaftliche Zusammenhänge – z.B. wer verdient mit meinen Daten Geld – im Klaren zu sein, es gilt die potenziell unendliche Informationsmenge, wie es sie zuvor noch nie gab, ver- und bearbeiten zu lernen, es gilt eine eigene Identität zu entwickeln, die mediale Bestandteile einschließt, um nur einige neue Entwicklungsaufgaben des Menschen zu benennen. Diese Entwicklungsaufgaben stellen sich auch dem Gehirn. Spitzer selbst schreibt: *"Unser Gehirn ist ein Produkt der Evolution"*. Jetzt gilt es, auch unser Gehirn weiter zu entwickeln. Es reicht nicht mehr aus, nur die früheren Lebensweisen eines Jägers und Sammlers zu bewältigen. Heute ist das Leben komplexer und vielfältiger geworden und natürlich auch die Anforderungen an unser Gehirn.

Manfred Spitzers Schlussfolgerung ist allerdings – wie häufig in seinen Thesen – weltfremd und nicht zu halten: ...*"es (das Gehirn) entstand also über einen längeren Zeitraum durch Anpassung an bestimmte Umweltbedingungen, zu denen digitale Medien definitiv nicht gehören"*. Wir halten ihm entgegen: aber jetzt gehören sie zu den "bestimmten Umweltbedingungen" und deshalb müssen wir helfen, dass das Gehirn die neuen Herausforderungen bewältigen lernt.

Lernen mit Computer und Internet

Manfred Spitzer behauptet vielfach, dass Lernen, dass eine intensive Auseinandersetzung mit einem Sachverhalt immer dann nicht oder kaum stattfindet, wenn Computer und Internet im Spiel sind.

Diese These ist nicht nur verkürzt – sie ist schlicht falsch. Es gibt viele Beispiele dafür, dass dies nicht stimmt. Es kommt jeweils auf das Setting, die Lernsituation, die Zusammenhänge an, in denen Computer und Internet zum Lernen eingesetzt werden.

Professor Jantke:

"Herr Spitzer tippt sich gerne an den Kopf und behauptet, dass Computer den Menschen das Denken abnehmen. Das ist sicherlich in 90% oder mehr der Fälle einfach falsch. Die Behauptung beweist eigentlich, dass Herr Spitzer nichts von Computer versteht. Computer sind ja nicht Denk-Ersatzmaschinen, sondern Geräte, die vieles, vieles andere machen, was Denken anregt."

Wenn wir sagen, es geht darum digitale Medien in geeigneter Weise in Lernprozesse einzubetten, ist damit natürlich auch die Mediendidaktik gefragt. Ein Beispiel für die Haltung eines Lehrers dazu, schildert Johannes Gienger, Leiter des Stadtmedienzentrums Stuttgart, am Beispiel des Fachs Geschichte. Er macht permanent positive Erfahrungen mit dem Einsatz des Internets im Unterricht und der Nutzung von Blogs zur Dokumentation der Ergebnisse der Schülerinnen und Schüler: <http://werkstatt.bpb.de/2012/08/der-bessere-unterricht/>

Visualisierung, Kommunikation und Kollaboration

Eine der ganz großen Stärken der digitalen Medien ist z. B. das Visualisieren von komplizierten Zusammenhängen, die sich sonst kaum verstehen lassen. Da gibt es etwa wirtschaftliche oder naturwissenschaftliche Zusammenhänge, die durch eine Animation viel anschaulicher gezeigt werden können: Wie wirken Schadstoffe auf einen Teich – wann kippt er um. Dies lässt sich in

eine Animation genauso zeigen wie Kurvendiskussionen in Mathematik, die die Wirkungsweisen von Variablen leicht verständlich machen können. Jeder Lehrer weiß um diese Vorzüge und würde sich noch viel mehr solcher Animationen wünschen.

Ein weiterer Punkt ist, die Möglichkeit zur Kommunikation und zur Kollaboration mit auch entfernten Partnern. Wir wollen ja neben dem Wissenserwerb auch viele Skills, viele Fähigkeiten bei Schülern entwickeln. Und was verbindet Völker besser als das Gespräch, was fördert Verständnis besser als die Schilderung Betroffener, was motiviert mehr zum Spracherwerb als das Erfolgserlebnis eines gelungenen Dialogs?

Wir können Daten zusammen bringen, die sonst niemals zusammengebracht würden. In der Geschichtswissenschaft beispielsweise gibt es große Datenbanken mit enorm viel Wissen, die aber ohne Computer und Internet kaum in Verbindung gebracht werden können, so dass viele Geheimnisse noch verborgen wären.

Einsatz von Computer und Internet in der Grundschule

Den Einsatz von Computer und Internet in der Grundschule bewertet eine Untersuchung des Deutschen Jugendinstituts München: *"Das Internet wird meist planvoll und zielgerichtet genutzt, um mit den Kindern Sachthemen zu recherchieren, Bilder zu suchen, das Lesen und Schreiben zu üben, aber auch um technische Kenntnisse bzw. Funktionswissen über das Internet zu erwerben. Internetaktivitäten mit unmittelbarem Schulfach- bzw. Lehrplanbezug stehen also im Zentrum. Offene oder freie Aktivitäten kommen deutlich seltener vor."* (Christine Feil u.a., Lernen mit dem Internet - Ergebnisse einer Befragung von Lehrerinnen und Lehrern an Grundschulen, München 2007)

http://www.dji.de/www-kinderseiten/336/Ergebnisse_Lehrkraeftebefragung.pdf

Wenn man die Thesen Manfred Spitzers gelesen hat, wundert man sich fast, dass es Ergebnisse wie die aus der IGLU-Studie gibt. Mit der Untersuchung vom [Institut für Schulentwicklungsforschung \(IFS\) an der Technischen Universität Dortmund](#) "Iglu 2006 - Lesekompetenzen von Grundschulkindern in Deutschland im internationalen Vergleich" wurde die Lesefähigkeit von Kindern im Grundschulalter getestet. Sie kam 2006 zu dem Ergebnis:

"Im Vergleich zu 2001 zählen 2006 weniger Schüler zur Risikogruppe (Kompetenzstufen I und II) und mehr Schüler zu den guten Lesern und Spitzenlesern (Kompetenzstufen IV und V). Unsere Viertklässler schneiden 2006 sowohl im unteren als auch im oberen Leistungsbereich besser ab." Und weiter: "Deutschland gehört zu den wenigen Staaten, in denen die Schülerinnen und Schüler 2006 ein signifikant höheres positives Leseselbstkonzept und eine positivere Lesemotivation aufweisen als im Jahr 2001". Und das in einer Zeit, in der Computer und Internet gerade auch bei Kindern eine immer größere Rolle spielen.

"Die Hälfte der Schülerinnen und Schüler liest Geschichten oder andere Texte am Computer (2001 waren es halb so viele)." Die Ergebnisse für die Untersuchung 2011 werden Ende 2012 veröffentlicht.

http://iglu.ifs-dortmund.de/assets/files/iglu/IGLU2006_Pressekonferenz_erweitert.pdf

Von gelungenen Beispielen für den Einsatz digitaler Medien in Schule und Unterricht berichten auch andere Lehrerinnen und Lehrer immer wieder.

Laptops im Unterricht: <http://www.mediaculture-online.de/blog/?p=12702>

Tablets in Schulen: <http://www.mediaculture-online.de/blog/?p=8821>

Ein ganzer Medienkompetenztag: <http://www.mediaculture-online.de/blog/?p=11626>

Handys im Sportunterricht: <http://www.mediaculture-online.de/blog/?p=4042>

Fazit:

Manfred Spitzer hat in seinem Buch eine Chance vertan. Wer über solche rhetorischen Talente verfügt, sollte sie nicht zu demagogischen Zwecken missbrauchen, sondern der Sache zur Verfügung stellen: Es ist sicher notwendig, auf Gefahrenpotenziale digitaler Medien hinzuweisen und es ist notwendig, dies in Bildungsprozesse z.B. in der Schule einzubeziehen. Genau dies ist neben anderen Funktionen die Aufgabe von Medienpädagogik. Es ist richtig, dass exzessiver, einseitiger, isolierter Medienkonsum viele Gefahren in sich birgt. Aber wie bei allem kommt es auf die Dosis, auf das Wie, auf die soziale Verankerung im realen Leben, auf die Einbettung in persönliche Bedürfnisse und Gegebenheiten an.

Und sicherlich sollten digitale Medien nicht von ganz kleinen Kindern genutzt werden. Man muss Babys weder vor Baby-TV noch vor andere Fernsehsendungen setzen. Aber was spricht dagegen, sie ein Smartphone ebenso erkunden zu lassen wie die Schnecken im Garten. Es gehört ebenso wie die Bauklötze, Küchenutensilien, Haustiere zu seiner realen alltäglichen Lebenswelt.

Eine solch sachliche Auseinandersetzung bringt vielleicht etwas weniger Geld, würde Eltern aber eine wichtige Orientierungshilfe geben. Die plakativen Aussagen Manfred Spitzers werden viele Eltern verunsichern, die ihren Kindern hervorragende Voraussetzungen mitgeben wollen, um Computer und Internet verantwortungsvoll und zukunftsorientiert zu nutzen:

Kinder, die in einer intakten Umgebung aufwachsen, die Ansprechpartner in Problemlagen finden, die behutsam durch Gefahrenlagen begleitet werden – diese Kinder haben ein besonderes Schutzschild gegen die Gefährdungen unserer Umwelt. Kinder, die diese nicht erhalten dagegen sind gefährdet durch den Einfluss "falscher" Freunde, nichtssagender Bücher, gewalthaltiger Filme und eben auch problematischer Inhalte in digitalen Medien.

Daraus können wir – anders als Spitzer – nur eine Schlussfolgerung ziehen:

Schotten wir unsere Kinder nicht vor möglichen Gefährdungen ab – das wird sowieso nicht funktionieren. Bereiten wir unsere Kinder vielmehr durch intensive Begleitung, unterstützende Gespräche und offene Ohren für alle Sorgen gut auf die Herausforderungen der Umwelt vor. Das kostet Zeit und Engagement – verspricht aber Erfolg.

Interview mit Professor Klaus Peter Jantke, Abteilungsleiter Kindermedien am Fraunhofer-Institut für Digitale Medientechnologie (IDMT), Ilmenau

Links

<http://bvnw.de/wp-content/uploads/2011/02/WISSEN-%E2%80%93-Macht-uns-der-Computer-dumm.pdf>

Zeit-Artikel vom 6.9.2012: Macht uns der Computer dumm?

<http://www.dradio.de/dkultur/sendungen/imgespraech/1848423/>

Deutschlandradio Kultur, 25.8.2012: Digitale Medien für Kinder – Sinnvoll oder gefährlich? Ein Streitgespräch zwischen Prof. Dr. Klaus Peter Jantke, Kindermedienforscher, und Prof. Dr. Manfred Spitzer, Hirnforscher. Die Sendung lässt sich als mp3-Datei anhören.

<http://www.swr.de/swr2/programm/sendungen/swr2-forum/-/id=660214/nid=660214/did=9940480/pv09eu/>

SWR 2 Forum, 3.8.2012: Verdummungs- oder Lernmaschinen - Was machen die digitalen Medien mit unseren Kindern? Ein Streitgespräch zwischen Prof. Dr. Stefan Aufanger, Universität Mainz und Prof. Dr. Manfred Spitzer, Hirnforscher. Die Sendung lässt sich als mp3-Datei anhören.

<http://www.stuttgarter-zeitung.de/inhalt.kritik-an-digitalen-medien-dick-dumm-aggressiv-einsam-krank.ac3e64e4-8b7b-49b2-a682-5c391384e5f6.html>

Stuttgarter Zeitung, 25.8.2012: Dick, dumm, aggressiv, einsam, krank – Artikel von Jan Georg Plavec.

<http://www.swp.de/ulm/nachrichten/politik/Der-geistige-Abstieg;art4306,1593283>

Südwest Presse, 15.8.2012: Der geistige Abstieg – Interview mit Manfred Spitzer.

http://www.mediaculture-online.de/fileadmin/bibliothek/caspary_ich/caspary_das_ich_und_sein_gehirn.pdf

Ralf Caspary: "Das Ich und sein Gehirn - Revolutioniert die Hirnforschung das Menschenbild?"

<http://www.mediaculture-online.de/Medienwirkung-Medienforschung.1494+M5cb873928ad.0.html>

Ralf Caspary: Wie wirken Medien auf Kinder? Neues aus der Hirnforschung. Vortrag bei den 31. Stuttgarter Tagen der Medienpädagogik in Stuttgart-Hohenheim, 2008

Blog von Wissenschaftsjournalisten:

<http://dasgehirn.info/aktuell/hirnforschung/der-sarrazin-kniff-mit-der-digitalen-demenz-4779/>

Philippe Wampflers Blog "schul social media"

<http://schulesocialmedia.com/2012/08/22/rezension-manfred-spitzer-digitale-demenz/>

Sehr amüsant, die Absage eines Bloggers zur Sendung bei "Günther Jauch" gemeinsam mit Herrn Spitzer: <http://www.qlod.org/weltfrieden/?p=1908>

Blog von Heinz Moser, Dozent für Medienbildung an der PH Zürich:

<http://heinzmoser.wordpress.com/2012/09/01/digitale-demenz-das-holzschnittartige-mantra-des-herrn-spitzer/>

Dank an Guido Brombach, er hat in seinem Blog Studien zusammengetragen, die Spitzers Thesen widerlegen. Einen Teil der Studien haben wir auch für unseren Beitrag genutzt.

<http://www.dotcomblog.de/?p=3372&cpage=1#comment-9996>

<http://www.br.de/fernsehen/bayerisches-fernsehen/sendungen/kontrovers/kontrovers110.html>

Beitrag der BR-Sendung "kontrovers" mit dem Titel "Blöd gesurft - Kinder im Zeitalter digitaler Medien"