



Sabine Schiffer
sschiffer@z-zukunft.eu

Bildung - Computer & Co. halten ihre Versprechen nicht

VON DER VERHARMLOSUNG BIS ZUR AGGRESSIVEN WERBUNG - WISSEN, WAS WIRKLICH GESPIELT WIRD!

Eltern sind zunehmend verunsichert, wenn es darum geht, ihren Nachwuchs auf das Leben vorzubereiten. Eines scheint jedoch allen klar: Die Kinder müssen Medienkompetenz erwerben. Dass entsprechende Angebote jedoch oft das Gegenteil erreichen und wie hier die Interessen der Wirtschaft auf Kosten der Kinder selbst durch die Politik vertreten werden, beschreibt

DR. SABINE SCHIFFER.

Die Verfügbarkeit von Computern zu Hause und die intensive Nutzung von Computern in der Schule gehen nicht mit besseren, sondern zumeist mit schlechteren Schülerleistungen in den PISA-Basiskompetenzen einher.²

Die Spiele werden häufig (in jeweils über 50 Prozent) auf Kosten von Lernen und Hausaufgaben sowie Schlaf gespielt.³

Diese exemplarischen Aussagen lesen wir selten in den Mainstream-Medien und es gibt etliche Institutionen und Personen, die diese Fakten gerne wegdiskutieren. Ziel ist es, Eltern und Pädagogen auf ein falsches Gleis zu führen und den Verkauf bestimmter Medienprodukte mit dem Argument, sie seien bildungsrelevant, zu fördern. Damit sollen einem wachsenden Industriezweig weitere Gewinne zugeschustert werden – auf Kosten der Gesundheit und Bildungschancen unserer Kinder, des Familienfriedens und der politischen Handlungsmöglichkeiten. Eine grundlegende Veränderung unserer Gesellschaft wäre die Folge.

Wer heute noch behauptet, es lägen nicht genügend Forschungsergebnisse vor, um die negativen Folgen der zu frühen Einführung elektronischer Medienangebote im Kindesalltag zu belegen, verrät bereits seine Zugehörigkeit zum Lager der Verharmloser und Propagandisten einer Technologie, die hochgradig verantwortungslos eingesetzt wird.⁴ Die Ergebnisse, auch und gerade von Langzeitstudien, liegen vor und sie sind eindeutig: Ein zu früher Einstieg in Bildschirmmedien reduziert die Dimensionen der Erfahrungswelt für die Kinder, beugt einer Suchtgefahr nicht vor, erschwert den Erwerb von

Kompetenzen wie Sprechen, Lesen und Schreiben, reduziert die Empfehlungen fürs Gymnasium und fördert aggressives Verhalten sowie Vergesslichkeit durch emotional belastende Eindrücke.⁵

Als langjährig tätige Medienpädagogin kann ich bestätigen: Medienpädagogik mit Kindern führt nicht zu einer kritischeren Mediennutzung oder gar dem Abwenden von problematischen Medieninhalten. Sie hat – je früher sie eingesetzt wird – ungefähr den Effekt einer Ernährungsberatung im Kindergarten: Von all den „ungesunden Schokoriegeln“, die die Kleinen gegen einen „gesunden Apfel“ eintauschen sollen, erfahren viele Kinder erst bei derlei Angeboten. Das Konzept, Kindern die Verantwortung für Bereiche zu übergeben, für die sie erst Geschmack, Anspruch und Bewertungskriterien entwickeln müssen – ganz zu Schweigen von komplexen Erfahrungen im realen Mehrdimensionalen – funktioniert nicht und hat langfristig oft verheerende Wirkung auf die räumliche Vorstellungskraft, den Gleichgewichtssinn sowie das Körpergefühl allgemein und vor allem auf Lernfähigkeit und Ausdauer. Gerade Ausdauer und Durchhaltevermögen werden durch sofortige Belohnungssysteme in Computerspielen und Lernsoftware geradezu abtrainiert. Folglich wird Konflikten lieber ausgewichen und die Schule, die dem realen, langatmigen Leben vergleichbar ist, wird so unerträglich.

Wie man Kinder durch den Mediendschungel – vom ersten Bilderbuch bis hin zur sinnvollen PC- und Handy-Nutzung – führt, werden einem nicht „Wissenschaftler“ verraten, deren „For-

schung“ von entsprechender Industrie „unterstützt“ wird (s.u.), oder Medienberater, deren erklärtes Ziel es ist, Kinder „so früh wie möglich“ an virtuelle Welten heranzuführen, wie das SIN-Studio im Netz von Hans-Jürgen Palme, in dem bereits Foren für 6 bis 12-Jährige angeboten werden und für einen Einstieg bereits im Kindergartenalter geworben wird. Wer sich im Netz auskennt, durchschaut, dass es sich bei derlei Angeboten, die wie Pilze aus dem Boden schießen, langfristig um nichts anderes als eine Arbeitsbeschaffungsmaßnahme handelt, denn gerade PC-Lernangebote haben sich immer wieder als Einstiegsdroge entpuppt, die dann weitere Betreuung durch „Experten“ nötig macht. Dabei kann die Familie das viel besser leisten und hätte es verdient, hierfür die richtigen Mittel an die Hand zu bekommen: Ehrliche Information, Wissen über notwendige Primärerfahrungen und Tipps für deren Erwerb in einer immer kinderfeindlicher werdenden Umwelt, Hilfestellung bei Schulproblemen, Bilderbuchgucken als Sprechübung und Vorlesen als Beziehungspflege, Blick für die über die Schulbildung hinausgehenden Qualifikationen fürs Leben, Tipps für das Aufstellen von elektronischen Medien, Hinweise auf eine sinnvolle schrittweise Einführung in die Nutzung verschiedenster Medien u.v.m.⁶

Das frühe Heranführen an technische „Medienkompetenz“ bewirkt genau das Gegenteil von dem, was von interessierter Seite behauptet wird: Bildung wird nicht gefördert, sondern verhindert. Warum dieses einfache Fazit mitsamt den ernüchternden Fakten aber kaum in der öffentlichen Diskussion auftaucht, lässt sich erraten, wenn man über folgende Vernetzungen weiß. Gerade „Wissenschaftler“, welche die positiven Aspekte etwa von Computerspielen betonen, haben oft eine gewisse Nähe zu Unternehmen wie sie im *Bundesverband Interaktiver Unterhaltungssoftware* (BIU) vertreten sind. Besonders hingewiesen werden muss auf das Spielraum-Institut an der FH Köln, welches von Electronic Arts und Nintendo finanziert wird, und für das die Professoren Winfred Kaminski und Jürgen Fritz verantwortlich zeichnen.

BILDER: DPA



Macht man sich die Mühe, das Portal des Spielraum-Instituts zu besuchen, stößt man auf Meldungen wie diese: „Killerspiele im TV: Ein 21-Jähriger zeigt ARD und ZDF, wie man sachlich berichtet“. Anlass war die kritische Berichterstattung von Frontal21 über „Killerspiele“. Der Link führt zur Kritik des besagten 21-jährigen Spielers an den Beiträgen von ARD und ZDF über Computerspiele. Am Rand der gleichen Seite ist auch die Gegendarstellung des ZDF zu finden. Wer sie liest, dem erscheint sogleich die Kritik als vollkommen haltlos. So zum Beispiel, wenn Herr Dittmayer – so der Name des 21-jährigen – erklärt, in den Ego-Shootern würde ja nicht das Töten von Lehrern oder Mitschülern trainiert, sondern das Töten allgemein (womit er übrigens recht hat!) oder wenn er auf falsche Statistiken, die so vom ZDF gar nicht verwendet wurden, zurückgreift etc. Dennoch macht der Aufmacher eines ganz klar: Das Spielraum-Institut verschanzt sich hinter jenem 21-Jährigen, indem man ihm breiten Raum gibt. Offensichtlich sieht sich das Institut genötigt, solche „Metzelspiele“, worunter nicht nur Ego-Shooter zu verstehen sind, zu verteidigen. Sein Ziel ist es dementsprechend, die potenziellen Kritiker solcher Medienangebote zu „schulen“,

also Pädagogen und Eltern. Darüber hinaus will Winfred Kaminski an der FH Köln einen Bachelor- bzw. Masterstudiengang „Gamedesign“ und ein Doktoranden-Studium mit dem Schwerpunkt zum Thema „Games & Story“ einrichten. Auch hier muss nicht lange nach Sponsoren gesucht werden, ganz offen wird gemeldet, dass man dies mit Unterstützung der Industrie – Electronic Arts und Ubisoft – gemeinsam tun will. Renommiert wird es klingen, wenn Fritz und Kaminski ihr geplantes Forschungsprojekt zum Thema „Computerspiele“ durch die Deutsche Forschungsgemeinschaft (DFG) finanziert bekommen. Und das Sponsoring von AOL und CompuServe Europa für die Deutsche Gesellschaft für Medienwirkungsforschung wirft wohl ein anderes Licht auf deren „Forschung“. Ein weiterer Fall der Zusammenarbeit zwischen Industrie und Wissenschaft liegt mit dem „wissenschaftlichen“ E-Journal *Gamescience* vor. Als Partner treten hier Electronic Arts und Entertainment Media auf. Hinzukommen als Sponsoren die Lobbygruppen BIU und G.A.M.E. (Bundesverband der Entwickler von Computerspielen). Im Beirat von *Gamescience* sitzt dann auch Martin Lorber von Electronic

TIEFER GEBLICKT

Arts, ebenso wie Dr. Christoph Klimmt, Dozent an der Hochschule für Musik und Theater in Hannover. Dieser ist auch bekannt für seine besonders positive Bewertung von Computerspielen, die er in ausführlichen Beiträgen für die Bundeszentrale für politische Bildung ebenso wie für die Zeitschrift *Politik und Kultur* formuliert. Das Journal gibt sich betont wissenschaftlich und widmet sich der Erforschung von Computerspielen jenseits des eindimensionalen Aspekts von Gewalt. Es wird neben anderen Wissenschaftlern herausgegeben von Dr. Jörg Müller-Lietzkow, angestellt an der Universität Jena und auch gern gesehener Gast bei der *Fachtagung Clash of Realities* der FH Köln, die wiederum von Computer-Spiele-Produzent Electronic Arts ermöglicht wird.⁷ Gleichzeitig ist er Mitglied des Beirates des deutschen E-Sportverbandes. Seine Artikel, u. a. in der Zeitschrift *Politik und Kultur* des deutschen Kulturrates, verharmlosen Gewalt in PC-Tötungstrainern und wollen den Fokus lieber auf die positiven Aspekte lenken. So distanziert sich das Journal auch ausdrücklich vom Gebrauch des Begriffes „Killerspiele“. Bezeichnend ist in der Tat der Titel der Zeitschrift *Politik und Kultur*, denn durch die mediale Zerstückelung unserer Erfahrungswelt mit immer kürzeren Beitragsfetzen und Verarbeitungszeiten bei gleichzeitig zeitraubendem Medienkonsum wird die politische Kultur massiv verändert werden. Der Geschäftsführer Olaf Zimmermann, der Computerspiele als „Kulturgut“ fördern möchte, was bedeutet, dass sie damit „schützenswert“⁸ würden, tummelt sich also auch nicht zufällig auf der besagten „Fachtagung“ und hält ein waches Auge darauf, dass die Beiträge in der Zeitschrift überwiegend positiv klingen und allenfalls einmal einem Kritiker die Rolle des nützlichen Idioten, der allein zahlenmäßig im Heft überstimmt wird, zugestanden wird. Das suggeriert eine offene Diskussion, die es aber in Wirklichkeit nicht gibt. Und so verfährt auch die Bundeszentrale für Politische Bildung. Auf deren Website *bpb.de* sind zwei Diskussionen zum Thema „Computerspiele“ und „Verbotene Spiele?“ einzusehen. Nach der Durchsicht dieser Verflechtungen wundert es nun nicht mehr, in welchem Spektrum sich die Beiträge bewegen. Von leicht kritisch über einigermaßen



positiv bis hin zu pädagogisch wertvoll reichen hier die Urteile über Computerspiele. Zu Wort kommen neben Martin Lorber von Electronic Arts auch Winfried Kaminski von der FH Köln und vor allem und immer wieder der „renommierte Wissenschaftler“ Jürgen Fritz. Aber auch der bereits erwähnte Dr. Jörg Müller-Lietzkow oder Dr. Martin Mertens von der Universität Hildesheim, auch Teilnehmer der *Fachtagung Clash of Realities*, leisten ihren Beitrag. Diese Liste lässt sich fortsetzen mit MdB Jörg Tauss, Mitinitiator des Antrags „Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken“ im Bundestag oder mit dem bereits erwähnten Olaf Zimmermann. Allein dieser Überblick zeigt, dass vor allem Personen zu Wort kommen, deren positive Einstellung zu Computerspielen bereits bekannt ist.⁹ Es stellt sich also die Frage, ob diese Schein-Diskussionen bei der Bundeszentrale lediglich geführt werden, um zu verschleiern, dass das erwünschte „Ergebnis“ bereits feststeht. Und genau dies scheint dem Konzept des Instituts für Medienpädagogik in Forschung und Praxis in München zu entsprechen, das die Zeitschrift *merz: medien + erziehung* herausgibt, welches aber nur „zeitgemäße“ Artikel annimmt. Ebenso verfährt die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK), die über ihren Newsletter nicht einmal Pseudodiskussionen verbreitet, sondern ganz klar und einseitig pro-technische Medien-

nutzung-Beiträge vom Veranstaltungshinweis bis hin zum entsprechend finanzstark ausgestatteten Fördermittel in die besagte Richtung. Dabei lassen sich in dem Gremium durchaus Wissenschaftler finden, die ein ehrliches Anliegen haben, aber die Tendenz, Verantwortung an Kinder zu delegieren, indem man sie „ernst nimmt“, ist auszumachen. Und für die Kinder und die Gesellschaft ist es egal, ob es sich dabei um ein Missverständnis oder eine bewusste Manipulation handelt. Denn übersehen wird dabei oft, dass man die Kinder im Grunde genommen in ihrer spezifischen Entwicklungssituation gerade nicht ernst nimmt und sie im Stich lässt – ebenso wie deren Eltern, denen man hin und wieder nur einmal sagen müsste, dass das Kind auch bei PC-Angebot in der Schule KEINEN eigenen Computer im Kinderzimmer haben sollte. Auch hier sind die Forschungsergebnisse nämlich eindeutig und gerade hier geht die Bildungsschere zwischen verunsicherten Elternhäusern und denen, die sich selber einen Überblick verschaffen konnten und ihre Kinder im Auge behalten, besonders weit auf.¹⁰ Hier wäre der gesunde Menschenverstand hilfreich. Eine besorgte Mutter fragte, einmal, warum man den Kindern nicht schon im Kindergarten die Computernutzung zu Bildungszwecken vermittele, sondern mit Spielen beginne. Den Hinweis, dass Kinder erst Lesen und Schreiben lernen müssen, um dann über das Erlernen des Schrei-

bens mit zehn Fingern für eine sinnvolle Nutzung in ihrem Sinne gut gerüstet zu sein, wollte ihr so gar nicht in den Kopf. Dass ihre Nervosität aus dem aufgeregten Diskurs stammt, kann man daran ablesen, dass ähnliche Nervositäten bei vergleichbaren Themen nicht bestehen: Etwa in der Verkehrserziehung käme niemand auf die Idee, Kindern vor dem fünften oder gar sechsten Lebensjahr das alleinige Überqueren der Straße beizubringen – schlicht und einfach darum, weil Kinder in dem Alter erst lernen, Geschwindigkeiten richtig abzuschätzen. Auch angesichts der zunehmenden Suchtproblematik bei Jugendlichen käme niemand auf die Idee, der Gefahr einer Alkoholsucht durch frühzeitiges Gewöhnen an Alkohol vorzubeugen. Warum bei modernen Medien nicht die gleichen (Wahrnehmungs-) Regeln gelten sollen, wie bei den alten, entlarvt sich hier – und zwar als vor allem wirtschaftlicher Clou der Sicherung von möglichst markengebundenen Dauerkunden für morgen. Dass so viele Medien – und anderer Krimskrams – heute zur Lebenswelt unserer Kinder „gehören“, ist also kein Naturereignis, sondern eine gemachte Situation. Wichtig ist in dem Zusammenhang, auf die Sprachregelungen hinzuweisen, die den verunsicherten Eltern und Pädagogen suggerieren sollen, in welche Richtung sie sich zu orientieren hätten: „Zeitgemäß“ wurde schon erwähnt, und in dieser Logik verbleiben auch Feststellungen wie „Bildschirmmedien

nehmen in der Lebenswelt von Kindern und Jugendlichen einen wichtigen Platz ein“ oder gar Behauptungen wie „Kinder gehören vor den Computer“. Als ließen sich nicht die dahinter liegenden Anstrengungen der entsprechenden Industrie ausmachen. Kritische Stimmen werden gerne als „altmodisch“ betitelt und geraten in den Ruch der „Fort-schrittsfeindlichkeit“. Zur Kampagne gehört, dass Lehrkräfte systematisch entwertet werden und ihre Arbeit als „unmodern“, weil zu wenig „(medien-) technisch“, verunglimpft wird. Besonders perfide ist der Einsatz des Partizips „differenziert“ in den Diskussionen. Denn in der Tat müsste man die vorliegenden Erkenntnisse „differenziert“ betrachten, aber nicht in dem Sinne, berechtigte Kritik als „undifferenziert“ abzutun und kritikwürdigen Produkten noch irgendeinen positiven Aspekt abzurufen. Allerdings sollte man wirklich die Diskussion nicht auf Fragen von Mediengewalt einschränken, denn der Einsatz von Bildschirmmedien hat viel weitreichendere Konsequenzen für die Hirn- und Gefühlsentwicklung, wie längst nachgewiesen wurde (s.o.). Der Neuropsychologe Joachim Bauer belegt zudem, dass der beziehungs-hafte Kontakt zwischen Eltern und Kindern oder Lehrer/in und Kindern das jeweilige Kind befähigt zu lernen.¹¹ Auch hier entlarven sich die Behauptungen der Computer-Befürworter als Propaganda. In der Tat werden Lehrer durch die positiv dargestellte Möglichkeit der

„individuellen Förderung“ am PC an den Rand gedrängt und der Lernerfolg ist damit erheblich gefährdet.¹² Das alles scheint die ins-Boot-geholtten Politiker nicht wirklich zu interessieren. So konnte Professor Pfeiffer im Bundestagsausschuss zur Debatte um gewalthaltige Computerspiele mit seinen kritischen Kommentaren kein Gehör finden. MdB Dorothee Bär schien ihre Meinung schon vor der Debatte gefasst zu haben und stellte entsprechend ungläubige Fragen, ohne die Antworten in ihre weitere Arbeit einzubeziehen.¹³ Stattdessen forcieren Sie und ihr Kollege Jörg Trauss – ebenfalls Autor der bereits erwähnten Zeitschrift *Politik und Kultur* – die neue Initiative im Bundestag „Wertvolle Computerspiele fördern, Medienkompetenz stärken“. Warum aber soll überhaupt mit Hilfe des Bundestages das Ansehen von Computerspielen verbessert werden? Der Bundestag kümmert sich doch auch nicht um das Ansehen von Monopoly oder Skat. Auch im Schulunterricht wurden letztere Spielarten bisher vernachlässigt – man könnte es also ruhig hinnehmen, dass das Spielen am PC nicht auch noch zum Schulstoff erhoben wird, wie es entsprechende „innovative“ Initiativen fordern. So etwa der Sozialpädagoge Andreas Kirchhoff, der erst kürzlich in einem Beitrag für *Spiegel-Online* befürwortete, Computerspiele zum Schulstoff zu machen. Da passt dann ins Bild, dass er Mitglied einer Arbeitsgruppe des Spielraum-Instituts der FH Köln ist. Wenn man zudem weiß, dass entsprechende „Fachtagungen“ und „Fortbildungen“ für Lehrkräfte vom Spielraum-Institut der FH-Köln angeboten werden, kann man auch diese Entwicklungen einordnen. Derlei „Fortbildungs“angebote entlarven sich als vergleichbar mit Events gleichen Namens etwa in Friseurläden: reines Produktmarketing. Dass hinter der Bundestagsinitiative vom 14. November 2007 letztlich die BIU steckt, ist erahnbar – dass sie vor allem der Wirtschaftsförderung dient, ist aus dem Antragstext leicht herauslesbar. Auf drei Seiten wird dargelegt, wie (mit Steuergeldern) ein bereits boomender Wirtschaftszweig „gefördert“ werden soll, während in einem kleinen Schlussabsatz die Forderung nach „mehr Medienkompetenz“ wie ein Blinddarm angeführt wird. Dar- ▶



BILDER: DPA

über gibt es auch keine konzeptionellen Ausführungen – die gibt es nämlich nicht. Bis heute gibt es kein evaluiertes Material für Medienerziehung und die Kultusministerien haben auch nicht vor, welches zu entwickeln bzw. vorhandene Projekte zu prüfen. Vorschläge in diese Richtung werden gerne mit dem Verweis auf „die Selbstverantwortung der Schulen“ abgetan – eine der Sprachregelungen des Informationskonzerns Bertelsmann mitsamt seiner Stiftung, die im Allgemeinen und durch Lehrer-evaluationen im Besonderen für Aufregung und Zusatzbeschäftigung unter Lehrern und Schuldirektoren sorgt. Dies fördert wiederum die Bereitschaft für „Innovationen“, ohne dass kritisch nachgefragt wird, ob die der gleichen Leistungskontrolle unterzogen werden. In die Kerbe der Verunsicherung schlagen dann Firmen wie die genannten und auch Microsoft, die sich längst durch Kampagnen wie „Schulen ans Netz“ und „Schlaumäuse-Kindergärten“ eine goldene Nase verdient haben.¹⁴

Leider entpuppen sich auch Angebote wie *jugendschutz.net* und ähnliche „Hilfestellungen“ im Internet als Verharmloser. Zwar ist es gut, wenn man sich schon einmal an Altersangaben auf Softwareprodukten halten würde, aber diese wären durchaus auch kritisch zu bewerten. Denn auch die Freiwillige Selbstkontrolle (FSK, USK¹⁵) entpuppt sich als Feigenblatt und stuft regelmäßig Produkte zu niedrigschwellig ein, was mit der neuen EU-Klassifikation PEGI im Softwarebereich noch weiter aufgeweicht wird. Und wieder ist die Nähe zur entsprechenden Industrie feststellbar. Und es überrascht uns auch nicht mehr, dass etwa Jürgen Fritz im Beirat der USK vertreten ist. Die Arbeitsweise der USK kann als „nicht evaluiert“ gelten: Die Mitglieder des Beirates der USK haben völlig freie Hand dabei, die Gutachter der Spiele zu bestimmen. Es liegt freilich in der Logik eines Selbstkontrollsystems, dass eine deutliche Nähe zwischen Computertestern und der Spiele-Industrie feststellbar ist. Die Tester bestimmen die Ausschnitte aus den Computerspielen für die Gutachter, worauf dann deren Urteil beruht. Kein Wunder also, dass es regelmäßig zu falschen Einstufungen kommt. Für die Computerspiele-Industrie vor allem interessant dürfte es sein, dass mit einer erreichten Alterseinstufung durch die



USK eine Sperrwirkung für die Indizierung durch die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien verbunden ist. Sind also Computerspiele erst einmal von der USK gekennzeichnet worden, ist es schwer für die BfjM diese Spiele nachträglich aus dem Handel zu ziehen.

Insgesamt wird versucht, mittels neutraler Medienberichterstattung über Initiativen und Events von den realen Gefahren – die sich nicht nur auf Gewalthaltiges und Pornografisches reduzieren lassen – und den wirklich konstruktiven Handlungsmöglichkeiten, welche nicht unbedingt den Verkauf bestimmter Produkte steigern, abzulenkten und eine Normalisierung in der Akzeptanz zeitraubender und kontraproduktiver Medienangebote zu erreichen. Gerade mit Blick auf die vielfältigen Angebote im Internet, die von vermeintlich harmlosen Chatrooms bis hin zu Pro-Ana (Anorexie) und Suizid-Foren reichen, sollte man frühzeitig über die Begleitung der Kinder nachdenken, denen man bestimmte Zugänge ermöglicht hat – und manches vielleicht lieber noch etwas aufschieben. Früh entwickelte Fähigkeiten und tatsächliche Angebote wie Sport und Musik können auch langfristig als Ausstiegsmöglichkeit fungieren, wenn man einmal in den Sog der Mediensucht gerät.

Stattdessen werden als Feigenblatt wiederum technische Lösungen angeboten, um verunsicherte Eltern zu beruhigen und den Eindruck der Kontrollierbarkeit zu erwecken (s. z.B. Diskussion um Zeitbegrenzungshard- und Software-Komponenten). Auch die Diskussion um „tägliche“ Mediennutzungszeiten hat sich als kontraproduktiv erwiesen. Die statistischen Daten liegen natürlich als Durchschnittswerte vor. Dies mag einen „täglichen Gebrauch“ suggerieren, sollte aber nicht so gedeutet werden. Wir essen nicht täglich Fisch, und auch wenn dieser gesund ist, würde niemand nach dessen täglichem Verzehr fragen. Wer also in der Diskussion um niedrige „unbedenkliche tägliche Nutzungszeiten“ das Missverständnis nicht aufklärt, arbeitet wiederum der Medienindustrie und nicht dem Bildungswunsch oder dem familiären Miteinander zu. An dieser Stelle verraten auch Formulierungen in Studien – wie die der KIM- und JIM-Studie des Medienpädagogischen Forschungsverbundes Südwest (2006) –, wes Geistes Kind die Autoren sind, wenn etwa folgendes zu lesen ist: „[...] wie viel Min/Std täglich sollte mein Kind vor dem Computer verbringen?“ oder auch die positiv zu interpretierende Formulierung: „[...] x Jungen mit Computerspielen beschäftigt und die Mädchen ziehen nach [...]“

Diese indirekt positiven Bewertungen erhöhen elektronische Medien in ihrer Bedeutung im Alltag und setzen Vorbehalte gegen deren Nutzung außer Kraft. Man sollte prüfen, was man sonst alles täglich benutzt und was vielleicht nur einmal pro Woche und ob dies mit einer vergleichbaren Rhetorik begleitet wird. Übrigens, Umfragen an sich haben schon bestätigenden – affirmativen – Charakter. Sie setzen voraus, dass man das so macht. Sonst würde man ja nicht danach fragen, oder?

Die Familie wird in Zukunft noch mehr gefordert sein, wenn vermeintliche „Bildungsangebote“ schon im Kindergartenalter „helfen“, von den wirklichen Bildungszielen abzulenken – wenn Handys mit TV-Funktion, Infoscreens in U-Bahnen und Bahnhöfen für ständige Unruhe und Nachdenklosigkeit sorgen. Und es werden wohl auch die Erziehenden leisten müssen, verantwortungsbewusste Kontrollmechanismen einzufordern – etwa eine Reform von USK und FSK, sowie die Stärkung der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien, aber auch grundsätzlich Standards zu definieren wie beim Alkoholkonsum auch. Jugendberatungsstellen, aber auch bereits Broschüren auf den Geburtsstationen sollten frühzeitig die Eltern erreichen und sie informieren – zunächst einmal darüber, dass sie die wichtigsten Richtungsgeber im Leben der Kinder sind und dass Kinder mit Bildschirmen mehr verpassen als ohne. Auch das ein Grund – neben der Entwicklungsnotwendigkeit von Wahrnehmungsfähigkeiten – so spät wie möglich damit zu beginnen. Fernseher und Computer müssen sich nicht zum Zentrum in der Familie entwickeln, so wie es Bücher gewöhnlich auch nicht tun. Was immer auch kommt, das Im-Gespräch bleiben – auch mit dem angeblich nicht mehr erreichbaren Jugendlichen – hat sich als einzige gesunde Basis fürs Leben, aber auch als erster Schritt für eine Therapiemöglichkeit erwiesen, wenn jemand entgleist ist. Interessant, dass man oft erst dann auf die Grundlagen menschlicher Kommunikation und Gefühlsbildung zurück greift und es anscheinend schwer fällt, diese Grundlagen von vornherein richtig zu würdigen. Leicht wird es einem ja nicht gemacht, hier den Überblick zu behalten – aber eines ist sicher: Wenn es uns wirklich um eine gute oder gar

bessere (Aus-)Bildung der Kinder geht, müssen andere Wege als die derzeit eingeschlagenen beschritten werden. Am Schluss ein Aufruf: Wir haben damit begonnen, Daten über die Verflechtungen von Medienindustrie, Wissenschaft und Politik zu sammeln. Die ersten Ergebnisse stellen wir Ihnen hier vor. Auf Grund der Fülle der Informationen kann das wiederum nur eine kleine Auswahl sein. Der Sumpf ist tief. Darum bitten wir alle Leser dieses Beitrags, uns weitere Beobachtungen, Analysen, Studien sowie auch kritische Bemerkungen zukommen zu lassen, die wir gerne als Informationsportal auf unserer Website zur Verfügung stellen. Sie erreichen uns unter info@medienverantwortung.de ■

1 US Federal Trade Commission (2000): *Marketing Violent Entertainment to Children: A Review of Self-Regulation and Industry Practices in the Motion Picture, Music Recording and Electronic Game Industries*. Washington DC.

2 Ifo-Institut, Thomas Fuchs, Ludger Wöbmann: *Studie über die Effekte der Nutzung des Computers in der Schule und zu Hause* (2005)

3 Kyriakidis (2005): Institut für Medienwissenschaften der Uni Bochum

4 s. Einführungskapitel von Hänsel & Hänsel (2005): *Da spiel ich nicht mit*. Auer-Verlag.

5 Christiakis u.a. (2004): *Early television exposure and subsequent attentional problems in children*. In: *Pediatrics*, 113(4): 708-713. Pfeiffer u.a. (2006): *Mediennutzung, Schulerfolg, Jugendgewalt und die Krise der Jungen* in: *Zeitschrift für Jugendkriminalrecht und Jugendhilfe* 3/2006 (s. www.kfn.de); Robinson u.a. (2001). *Effects of Reducing Children's Television and Video Game Use on Aggressive Behavior* in: *Arch Pediatr Adolesc Med.*, 155: 17 - 23. (sog. Stanford-Studie); Hüther u.a. (2007): *Computersüchtig - Kinder im Smog moderner Medien*, Padmos-Verlag;

Spitzer (2005): *Vorsicht Bildschirm!* München, ders. (2005): *Computer in der Schule?* in: *Nervenheilkunde* 5/2005: 355-358; Grossman/DeGaetano (2002): *Wer hat unseren Kindern das Töten beigebracht?* Stuttgart; s. auch und unbedingt: userpage.fu-berlin.de/~ahahn/autor/charite.pdf; www.sueddeutsche.de/computer/artikel/640/71569/print.html; <http://www.3sat.de/3sat.php?http://www.3sat.de/nano/news/14605/index.html>;

6 www.medienverantwortung.de/inv/pdf/Medienerziehung_Medienvorwahrung_0.pdf

7 Einer der Haupttreffpunkte für die Computerspiele-Industrie ist die *GamesConven-*

tion in Leipzig. Als ideeller Träger fungiert bis Ende 2008 die BIU, ab 2009 wird jedoch die BIU ihre eigene Messe unter dem Namen GAMESCom in Köln ausrichten – ja richtig, da wo auch Electronic Arts und das Spielraum-Institut beheimatet sind. Nicht nur ist auf der *GamesConvention* regelmäßig die Bundeszentrale für politische Bildung oder das Spielraum-Institut vertreten, auch soll die Messe dazu dienen, Kinder und Jugendliche an die virtuelle Welt heran zu führen. So verfügt die Messe über einen Bereich namens „GC Family“. Aufgeteilt in die Sparten „Kinder- und Familienspiele“, „Lernen & Wissen“ sowie „Medienkompetenz“ präsentieren sich hier Anbieter aus der Industrie mit ihren Produkten, um – laut eigener Aussage – in direkten Kontakt mit der „Kernzielgruppe“ zu kommen, den Kindern.

8 Ostbomk-Fischer, Elke (2008): *Menschenbild und Medienbildung in: Gesprächspsychotherapie und Personenzentrierte Beratung* 1/08: 6-12. Allein anhand dieser Publikation wird das Prinzip deutlich: Kritische Beiträge sind nur in Publikationen unterzubringen, die nicht dem Medien-Mainstream zuarbeiten und weniger Glaubwürdigkeit im „innovativen“ Medienbereich besitzen.

9 Der Leiter der Bundeszentrale Thomas Krüger nimmt persönlich an jener Fachtagung *Clash of Realities* teil.

10 Es lohnt sich an dieser Stelle einmal genau die KfN-Studie von Pfeiffer u.a. (2006) zu studieren. Denn Faktoren wie Geschlecht, Bildungsniveau der Eltern, Wohnumfeld und Migrationshintergrund geben Auskunft darüber, welche Strukturen anstrebenwert sind, um Kindern und Jugendlichen die Chance zu bieten, souverän mit auch verführerischen Medienangeboten umzugehen.

11 Bauer (2005): *Das Gedächtnis des Körpers. Wie Beziehungen und Lebensstile unsere Gene steuern*. Piper. Auch seine Folgepublikationen sind sehr empfehlenswert, so z.B. *Das Lob der Schule* von 2007.

12 In der Untersuchung *Die trojanische Maus* wird hier vom „teaching by walking around“ gesprochen. Angesichts großer Klassenstärken ist es überhaupt nicht möglich, das zu kontrollieren, was Kinder am Bildschirm machen, so berichten nicht nur einige Lehrer von Erlanger Gymnasien.

13 www.kfn.de/versions/kfn/assets/offenerbrief052007.pdf

14 Komitee für eine demokratische Volksschule (2002): *Die trojanische Maus*. Zürich.

15 Das Hans-Bredow-Institut stellt in seinem Endbericht 2007 Mängel an der USK fest: *Das deutsche Jugendschutzsystem im Bereich der Video- und Computerspiele*.