

Über die Bildschirmmedien und deren Gebrauch

von

Leonija Wuss

Dokument aus der Internetdokumentation
des Deutschen Präventionstages www.praeventionstag.de
Herausgegeben von Hans-Jürgen Kerner und Erich Marks im Auftrag der
Deutschen Stiftung für Verbrechensverhütung und Straffälligenhilfe (DVS)

Zur Zitation:

Leonija Wuss: Über die Bildschirmmedien und deren Gebrauch, in: Kerner, Hans-Jürgen u. Marks, Erich (Hrsg.), Internetdokumentation des Deutschen Präventionstages. Hannover 2016, www.praeventionstag.de/dokumentation.cms/3394

SICHTWECHSEL e.V. FÜR GEWALTFREIE MEDIEN

info@sichtwechsel.de www.sichtwechsel.de

ÜBER DIE BILDSCHIRMMEDIEN UND DEREN GEBRAUCH (das Wichtigste kurz gefasst)

Wir bieten einen populärwissenschaftlichen Ratgeber an, der das Wesentliche über die audiovisuellen Medien (Film, Fernsehen, Video, PC-Spiele, Internet, Smartphone) und deren Gebrauch kurz zusammenfasst. Das Ziel unseres Vorhabens ist, allen Nutzern der audiovisuellen Medien, insbesondere aber den Eltern, Lehrern, Erziehern einen komprimierten Einblick in die Entstehung und besondere Verfasstheit von Bildschirmmedien wie auch in die spezifische Wirkung des verhältnismäßig noch jungen Kommunikationsmittels zu verschaffen. Damit antworten wir auf die vielen diesbezüglichen Anfragen, die wir bekommen. Unser Ratgeber ist für all' diejenigen gedacht, die nach einer kurzgefassten Orientierungshilfe für den Umgang mit dem audiovisuellen Medienangebot suchen.

Inhaltsverzeichnis

1. Über die Sonderstellung der audiovisuellen Medien (Film, Fernsehen, Video, PC- Spiele, Internet, Smartphone) in der Kommunikationsgeschichte der Menschen.
2. Neu zu beachten – die Wirkung der audiovisuellen Medien auf das menschliche Gehirn.
3. Die langzeitigen Folgen der Wirkung gewalt- und pornographiehaltiger audiovisueller Medien.
4. Über das Leugnen der Wirkungen brutaler Computerspiele.
5. Über die Merkmale der Abhängigkeit von PC-Spielen.
6. Über die Gründe für Abhängigkeit und über mögliche Auswege.
7. Selbstkontrolle des Umgangs mit den audiovisuellen Medien – Fragen an sich selbst.
8. Rückbesinnung auf das Lesen und eine bewusste Entwicklung von Empathie - Beziehungen.
9. Literaturempfehlung zum Thema.

I

Über die Sonderstellung der audiovisuellen Medien (Film, Fernsehen, Video, PC-Spiele, Internet, Smartphone) in der Kommunikationsgeschichte der Menschen

Die Literatur und der Film, geschriebenes Wort und audiovisuelle Information gehören zu unserer Kultur. Die Literatur kennt man seit Jahrtausenden, der Film hingegen ist ein ganz junges Medium. Noch jünger sind Fernsehen, Video, PC-Spiele, Internet, Smartphone. Die Gestaltungsweisen und Wirkungsweisen der jungen Medien sind grundlegend verschieden von denen der Literatur. Um mit ihnen entsprechend umgehen zu können, sollte man ihre Natur kennen.

Was ist der Film? - Die zurückgerufene Zeit. Ein neu gedachter real wirkender Lebensabschnitt. Vortäuschung von Wirklichkeit. Eine Reihe von bewegten Bildern, die angeblich das Leben schildern. - solche und noch andere Antworten bekamen wir auf die gestellte Frage. In der Tat lässt sich kaum eine knappe Begriffsbestimmung des Film-Mediums geben, die entscheidende Merkmale erfasst. Film kann die Vergangenheit so deutlich wiedergeben, dass sie glaubhaft erscheint. Er setzt eine Geschichte in Bewegung und grenzt diese mit ihrem Schluß ein. Der Film zeigt das Leben so, wie der Regisseur/ die Regisseurin es sieht. Das Medium verfügt nämlich nicht nur über die Möglichkeit, sich mit seinen Darstellungen sehr stark der Realität zu nähern, er kann sich von dieser Realität auch außerordentlich weit entfernen und uns in eine fiktive Welt führen, die nur noch wenig mit der uns bekannten gemeinsam hat und vornehmlich der Phantasie seiner Schöpfer entspringt – dennoch aber als Realität wirkt. In der Regel nutzt der Film beide Möglichkeiten zugleich. Er beobachtet akribisch genau Momente der Wirklichkeit und schafft dennoch von dieser weit entfernte Phantasiewelten, und dies sozusagen in Tateneinheit. Diese ungewöhnliche Eigenschaft, objektiv und subjektiv zugleich sein zu können, mag eine wichtige Ursache dafür sein, dass die audiovisuellen Medien einen zentralen Platz im Leben der Gesellschaft erobert haben. Sie können dem Menschen helfen, die Welt besser zu verstehen, wenn sie mit ethischen Wertungen des dargestellten Lebens verbunden sind. Dabei ist wichtig zu wissen, dass die subjektive Sicht des Filmemachers den gesamten Schaffensprozess bestimmt und sein Resultat formt. Die audiovisuellen Medien sind äußerst subjektive Medien. Das Bild, das der Film uns von der Welt vermittelt, folgt unerbittlich der subjektiven Weltsicht des Filmemachers. Und unsere psychische Eigenleistung sorgt gerade dafür, dass wir in den Sog der fremden Weltsicht geraten. Indem wir uns in der Situation auf der Leinwand zu orientieren suchen, geraten wir im Bann der bewegten Bilder, die Informationen über die wirkliche Welt übergangslos mit solchen mischen, die vor allem der Phantasie des Filmemachers entsprungen sind.

Dass man sich durch seine Erlebnisfähigkeit als Zuschauer in den Bann des Mediums ziehen lässt, hat für das Leben des Einzelnen sicher ein ganz unterschiedliches Gewicht, für Kinder und Jugendliche aber generell ein besonders schweres. Sie sind

der fremden Weltansicht daher im hohem Maße ausgeliefert. Wie die Erwachsenen auch, übernehmen sie nicht nur rationale Erfahrungswerte, sondern viele Wirkmomente des Films bleiben ihnen unbewusst, etwa motorische Impulse und Affekte, die von dem Filmhelden ausgehen und eine Reaktion erzeugen.

Filmische Inhalte können durch die realistische Darstellungsweise der audiovisuellen Medien direkten Vorbildcharakter erlangen, und zwar ohne Unterschied, ob es sich dabei um gesellschaftlich wünschenswerte oder nicht wünschenswerte Inhalte handelt. Wie man aus der Pädagogik weiß, können positive wie negative Inhalte "gelernt" werden. Mit Filmen wird dies durch die direkte Anschauung der analogen Abbildung ermöglicht, die auch Identifikation und Nachahmung erleichtert. Film kann also immer auch als Anschauungsunterricht gesehen werden! Die Darstellung mit audio-visuellen Mitteln ist präzise, wirklichkeitsnah und daher glaubhaft. Im Gegensatz zum abstrakteren Buch wirkt das Dargestellte überzeugend echt. Daher ist die Frage nach dem Warum und Wozu des Inhalts besonders wichtig! Kein Pädagoge würde Verderbnis lehren, im Film wird jedoch Sinn oft durch Spektakuläres – und zwar egal welcher Provenienz - ersetzt. Das Angebot der audiovisuellen Industrie, die nur auf Gewinn setzt, ist darauf ausgerichtet. Im Umgang mit diesem Angebot ist Vorsicht gefragt.

Film dient in seiner kommunikativen Funktion vor allem der Sinnvermittlung, und sein möglicher Wert oder Unwert für den Zuschauer hängt daher weitgehend davon ab, welchen inhaltlichen Intentionen er dabei folgt und wie er diese mit seinen spezifischen Mitteln zum Ausdruck bringt. Film ist das Kommunikationsmittel der Menschen mit dem höchsten Grad von innerer Komplexität und äußeren Verflechtung mit anderen Lebensbereichen. Aus dieser Komplexität erklärt sich auch im hohen Maße das außerordentliche Wirkungspotenzial des einzelnen Films und der audiovisuellen Medien insgesamt.

Der Film für Kino und Fernsehen ist heute zum wichtigsten Vermittler der Gedanken, Gefühle und Wertvorstellungen der Menschen geworden, und er bestimmt somit maßgeblich die Kulturlandschaft der Bundesrepublik Deutschland. Wie wir wissen, hat das Bild keine Form der Negation: eine kritisierbare Handlung wird im Film bildlich genauso positiv dargestellt wie eine konstruktive Handlung. Allein durch die Sprache und die Art der Montage kann Kritik zum Ausdruck gebracht werden. Nimmt der Text aber nicht eindeutig Stellung, dann ist der Zuschauer der Macht des Filmbildes ausgeliefert. Der moralisch Gefestigte und mit künstlerischen Darstellungsformen Vertraute wird dann seine Urteilskraft einsetzen, der Jugendliche aber, der sich in der Urteilsfindung noch üben muss, kann zu Fehlschlüssen kommen und Negativ-Beispiele als nachahmenswerte interpretieren. Da der Film ein derart stark wirkendes Medium ist, müssen die Mittel, die man für das filmische Erzählen einer Geschichte wählt, sehr sorgfältig durchdacht werden. Die Wirkung des Films, der davon lebt, dass er eine neue, wenn auch fiktionale Realität schafft, kann man mit der Wirkung des Lebens selbst vergleichen.

Dies trifft auch für alle anderen audiovisuellen Medien zu, die ja gewissermaßen aus dem Grundmedium Film hervorgegangen sind – Fernsehen, Video, PC-Spiele, Internet, das Smartphone.

II

Neu zu beachten – die Wirkung der audiovisuellen Medien auf das menschliche Gehirn.

Die aus dem Film hervorgegangenen audiovisuellen Medien sind ein Novum in der Geschichte der Menschheit. Auf Grund der Einbeziehung von technischen Verfahren der Informationsverarbeitung im optischen und akustischen Bereich ist hier ein Kommunikationsmittel entstanden, das wie keine andere kulturelle Erscheinung zuvor in der Lage ist, in seinen bewegten Bildern der vorhandenen Welt einerseits einen früher kaum denkbaren Grad von Wirklichkeitsnähe zu erreichen, wie andererseits auch künstliche Welten zu schaffen, die sich von der uns bekannten Lebenswelt extrem unterscheiden können. Reales und Irreales durchdringen sich dabei auf eine Weise, die der Zuschauer für sich nicht objektivieren vermag, aber die entstandene mediale Erlebniswelt erscheint ihm dennoch als intensiv und wahrhaftig zugleich, als dargebotener Lebensausschnitt, der durchaus für die Realität stehen kann. Damit wirken die bewegten Bilder der audiovisuellen Medien tief in die Prozesse der Wahrnehmung und Erkenntnis hinein. Sie setzen beim Zuschauer spezifische Lernprozesse in Gang, darunter solche, die ihm eher unbewusst bleiben – wie Wahrnehmungslernen und Nachahmungslernen – und sie werden zum Gedächtnisbesitz des Einzelnen und der Gesellschaft. Zugleich sorgen sie für psychische Erregung, für Affekte und Emotionen, und sie erzeugen Vorstellungsbilder verschiedenster Art, welche Phantasie und Denkvorgänge ebenso beflügeln wie hemmen können. Psychologisch gesehen, verfügen die neuen Erlebniswelten, die der gesamte Sektor der audiovisuellen Medien erzeugt, über ein bis dahin nicht gekanntes Wirkungspotential, das sowohl den einzelnen Zuschauer wie die Gesellschaft als Ganzes zu beeinflussen vermag. Dass das Medium neben seiner inneren Komplexität, die derart auf Psyche wirkt, zudem über eine starke äußere Verflechtung mit anderen Bereichen der Kultur und des sozialen Lebens verfügt, dürfte seinen Wirkungsgrad noch steigern.

Wenn man aber die Wirkungsmächtigkeit der audiovisuellen Medien anerkennt, liegt die Frage nahe, welchen Stellenwert bestimmte Faktoren – etwa die Darstellung von Gewaltausübungen – darin haben. Man wird sehr bald zu dem Schluss kommen müssen, dass es sich dabei um Erlebensprozesse und Wirkungen handelt, die beträchtlich von denen der älteren Kunstgattungen abweichen und dem Zuschauer vielfach Angebote für Empfindungen, Affekte oder Wunschvorstellungen machen, die ihm kaum bewusst werden, innerhalb des Wirkungspotentials jedoch eine ernstzunehmende Größe darstellen.

Wie gesagt, kennt die Geschichte der Menschheit die Macht der audiovisuellen Medien noch wenig, denn diese ist in ihrer Totalität, die wir heute erleben, neu, und die Gesellschaften sollten darum mit ihr nicht weniger sorgsam umgehen als mit der Erfindungen der Atomphysik oder der Gentechnologie. Vor allem müssen wir lernen, die Medien so zu nutzen, dass kein Schaden für die kommenden Generationen durch Film, Fernsehen, PC-Spiel oder Smartphone entsteht.

Besorgniserregend ist dabei aber die Zunahme von Gewaltdarstellungen in den audiovisuellen Medien.

“Es gibt einen klaren Zusammenhang zwischen dem Betrachten der Gewalt im Fernsehen und Gewalt in der realen Welt. Tückisch an diesem Zusammenhang ist, dass er sich – ähnlich wie es sich mit Rauchen und Lungenkrebs verhält – mit einer zeitlichen Verzögerung von mindestens einem Jahrzehnt realisiert. Steigt die Gewalt an, ist es also bereits zu spät! In neurobiologischer Hinsicht spricht Gewalt instinktähnliche Prozeduren der Aufmerksamkeitszuwendung an, weswegen gerade Kinder gar nicht anders können, als solche Inhalte wie gebannt anzuschauen. Die im Kindesalter stark ausgeprägte Neuroplastizität des Gehirns bewirkt dann die Ausbildung entsprechender Repräsentationen in den höherstufigen bedeutungstragenden kortikalen Landkarten heranwachsenden Menschen, die genau deswegen angelegt werden, um zukünftiges Verhalten effektiv zu steuern. (...) Kurz: Gewalt im Fernsehen führt aufgrund unserer neurobiologischen Verfassung zu mehr Gewalt in der Welt. (...) Wir müssen verstehen, dass Gewalt im Fernsehen bzw. den audiovisuellen Medien den gleichen Stellenwert in unserer Gesellschaft hat wie beispielsweise die Umwelt-Verschmutzung. (...) Treibhausgase, Mikrostaub oder DDT haben langfristige und komplexe, aber dennoch handgreifliche Auswirkungen auf die uns umgebende Landschaft und damit unser aller Leben. Die Folgen der Gewalt in den Medien auf die kortikalen Landkarten in uns sind – wie oben gezeigt – nicht weniger dramatisch. Es wird daher Zeit, dass wir über Einschränkungen im Hinblick auf die visuell-geistige Nahrung unserer Kinder ernsthaft nachdenken.” So der Neurobiologe und Arzt, Professor Dr. Dr. Manfred Spitzer 2005 im Leitartikel des VBE aktuell. Die Wirkung der Bildschirmmedien sind irreversibel und sie können gefährliche Folgen zeitigen.

III

Über die langzeitigen Folgen der Wirkung gewalt- und pornographiehaltiger audiovisuellen Medien

Wie schon erwähnt, werden die Wirkungen audiovisueller Medien nicht sofort sichtbar. Sie bleiben verborgen im Unterbewusstsein und bestimmen später unsere Handlungen mit. Vor fast 30 Jahren fanden die 19. Mainzer Tage der Fernsehkritik statt. Im einleitenden Referat wurde darüber gesprochen, dass “gefährlicher als der medienbedingte Wirklichkeitsverlust, die unerkannte mediale Realitätserzeugung ist”. Und diese wird durch die besondere Natur des Mediums Film kumuliert. Je dichter das Netz der Angebote wird, desto stärker wird die mediale Realitätserzeugung. Jede Frage nach dem “Woher, Warum, Wozu,” erstickt in dem Schein “so, und nicht anders”, denn das Bild hat “magische Kraft” und es fesselt unsere Sinne. Die mediale Realitätserzeugung wird undurchdringlich und gefeit gegen dissonante Erfahrungen; man könnte auch sagen, dass sie das wirkliche Leben zu verdrängen sucht.

Der Umgang mit gewalt- und pornographiehaltigen audiovisuellen Medien sollte deswegen kritisch hinterfragt werden, insbesondere im Hinblick auf die Kinder.

Seit über 20 Jahren forscht der Medienpsychologe Dr. Rudolf Weiß auf diesem Gebiet. Zusammen mit Kollegen hat der Wissenschaftler den Einfluss von Gewaltmedienkonsum auf Kinder und Jugendliche in einer Langzeitstudie analysiert. "Wir haben sehr viele Schüler über Jahre untersucht, um herauszufinden, welchen Einfluss die Risikofaktoren Clique, Schule, Persönlichkeit, das Elternhaus und der Konsum von Mediengewalt in Computerspielen oder Filmen auf die Gewaltbereitschaft und tatsächliche Gewalt von Schülern hat. Das Ergebnis war erschreckend: selbst wenn ein Jugendlicher nicht sozial vorbelastet ist, wirkt sich Mediengewalt direkt auf seine Gefühlswelt, Aggressionsbereitschaft und Gewalttätigkeit aus. Mediengewalt war der Hauptrisikofaktor noch vor dem Elternhaus. (...)Durch den Konsum dieser Medien entwickeln die Jugendlichen leichter Gefühle wie Wut, Hass oder eine aggressive Ich-Durchsetzung. Gewaltfilme senken die Hemmschwelle, positive Gefühle wie Mitleid beispielsweise werden verdrängt. So entwickelt sich nach und nach ein euphorisierter Endzustand, der dann eines Tages aus der virtuellen Welt in die Realität durchbricht. Diese Art von Gewaltkonsum setzt einen schleichenden Prozess in Gang, der den Betroffenen oft selbst nicht bewusst ist. Die Affektkontrolle wird zunehmend erschwert. Es ist bezeichnend, dass die Umwelt meist erst dann etwas bemerkt, wenn es zu spät ist. Vor der explosionsartigen Entladung ihres Gewaltpotenzials sind die Täter in der Regel unauffällig mit der Neigung zur Selbstisolation."

Auf die Frage, warum die Jugendlichen die Schule als Tatort wählen, antwortet der Medienpsychologe: "Die Schule dient fast das ganze Leben lang als der Ort der Kommunikation. Gleichzeitig ist sie aber auch eine Konfliktquelle nicht nur durch den Frust, den schulische Lernmisserfolge bewirken, sondern auch durch Ärger, Mobbing und Verletzungen seitens von Mitschülern – und auch Lehrern. Durch den langjährigen Missbrauch von Gewaltmedien wie Horrorfilmen und Killerspielen, in denen Hass, Rache, Allmachtsphantasien u.v.a. verstärkt und auch autonom gelernt werden, konzertriert sich ein Zustand virtuellen Gewaltrausches auf diesen Ort Schule und die Personen, die darin mal eine demütigende Rolle innehatten. Da solche Exzesse von den Tätern meist lange Zeit geplant werden, kann man nicht von Amok als einem spontanen Gewaltrausch sprechen, wie das häufig geschieht."

Betrachten wir den Menschen als ein geistiges Wesen, das fähig ist, sein Leben so zu gestalten, dass durch seine Handlung keinem ein Schaden zugefügt wird, dann scheint die Frage unumgänglich zu sein, warum und wozu er Spiele braucht, die ihn zum Schlechteren verleiten. Findet er keine bessere Beschäftigung, oder hat auch ihn, den Erwachsenen, die Macht der audiovisuellen Medien so weit verändert, dass seine Fähigkeit zum Mitleiden erodiert ist und der Spieler nicht mehr merkt, dass ihm alles gleichgültig geworden ist, er sieht nur sich und nimmt nur sein Empfinden wahr. Film kann die Realität entstellen, auf den Betrachter wirkt sie kraft der besonderen Natur des Mediums, wie schon erwähnt, dennoch als Realität und hinterlässt in seinem Bewußtsein eine schleichende Spur. Die mediale Realitätserzeugung ist Tatsache, die wahrgenommen werden muß. Wer sich und seine Kinder von ihrem Einfluss schützen möchte, ist gut beraten, die Gewaltmedien zu ächten.

IV

Das Leugnen der Wirkungen brutaler Computerspiele

Die Gewaltmedien haben Auswirkungen auf die ganze Gesellschaft, doch ihr Zusammenhang mit den großen Gewalttaten in den Schulen wird immer noch nicht zugegeben. Mit einigen wenigen Ausnahmen. 2013 schreibt Doktor Rudolf Weiß: "Anlässlich des 4. Gedenktages zum Schulmassaker von Winnenden, das sich am 11. März 2009 ereignete, habe ich mir einige weiterführende Gedanken gemacht und möchte dabei insbesondere auf den Kontext zwischen drei Massakern ("Amokläufen") aus den letzten vier Jahren und den möglichen Verbindungen mit den "Mainstream-Shooter" aus dieser Zeit herstellen, zu denen ich jeweils Nutzungsstudien bei Kindern und Jugendlichen durchgeführt habe, denn bei den drei blutigsten Massakern waren nachweislich die jeweiligen "Mainstream Shooter" mit beteiligt. Bis jetzt sind diese schrecklichen Gewalttaten nur von wenigen mit den Einflüssen von Gewaltmedien im Kontext gebracht worden, und auch dann auf eine Weise, die keinen politischen Handlungsbedarf signalisiert. Doch diese drei tragische Ereignisse wurden von den Tätern lange vorbereitet und die brutalen Computerspiele waren ihre ständigen Begleiter bis unmittelbar vor der Tat." Die Leugnung dieser Zusammenhänge können nur mit der fehlenden Kenntnis über die Besonderheit der audiovisuellen Medien, bzw. des PC-Spiels, erklärt werden. Diese Medien suggerieren ja die Wirklichkeit in einer ihnen eigenen Form. Unter dem Deckmantel "Spiel" wird eine Lebensauffassung angeboten, die dem Heranwachsenden die Orientierung im wirklichen Leben erschwert, denn das Spielen hinterlässt in diesem Fall negative Spuren, die kaum zu unterschätzen sind, dem Spieler selbst aber nicht bewusst werden. Sie bieten ein Übungsfeld für künftiges Verhalten, und sie stumpfen den Spielenden ab. Der heute geltende Jugendmedienschutz stützt sich auf Prämissen, die dem Konsum von Literatur, einem grundsätzlich anderen Kommunikationsmittel, entsprechen. Die Wirkungsweisen des Buches können nicht mit denen der audiovisuellen Medien verglichen werden, denn diese wirken, wie schon erklärt, auf spezifische Weise. Das ist erwiesen. Niemand kann heute reinen Gewissens behaupten, dass brutale Computerspiele für einen integeren Menschen von Vorteil wären, geschweige denn, daß sie die Persönlichkeitsbildung der Heranwachsenden im positiven Sinne fördern könnten. Alle Eigenschaften, die solche Spiele dem Spieler abverlangen - wie Geschicklichkeit, Konzentration, schnelle Entscheidungsfähigkeit u.v.a.m. - können auch im praktischen Leben geübt werden, und sie können auch mit intelligenteren Spielen gefördert werden, die ohne Gewaltausübung auskommen. Wenn der Produzent der Gewaltspiele die Verantwortung für die Folgen übernehmen müsste, die durch Gebrauch seines Produktes entstehen, und man ihn nach dem Verursacherprinzip bestrafen könnte, wäre wohl eine Wende in der Grundhaltung der Spieleindustrie möglich. Wir sollten helfen, diese Wende herbeizuführen. Denn längst sind die Einflüsse, die die Gewaltmedien auf die seelische Verfassung der Kinder haben können, bekannt. Nur werden die Eltern darüber nicht ausreichend informiert. Wie sonst könnte es

passieren, dass die eigene Mutter des Täters von Winnenden 2009 ihrem Sohn über das Internet ein Gewaltspiel besorgt hat, das er sich wünschte, obwohl er noch nicht 18 war? Und sie hat ihm zur Weihnachten 2008 noch ein anderes von ihm gewünschtes Gewaltspiel auf gleiche Weise besorgt. Wäre diese Frau über die Besonderheit und die Auswirkungen der audiovisueller Medien aufgeklärt worden, hätte sie ihrem Sohn mit Sicherheit ein anderes Geschenk gemacht. Film ist nicht Literatur. Man kann diese Tatsache nicht oft genug zu Gehör bringen. Und wenn ein Kind auf die Frage: "Hast du dich schlecht gefühlt nach dem du einen Spielakteur getötet hast?" antworten kann: "Nein... das muss man tun, um zu gewinnen," dann wird die Verrohung des noch im Werden befindenden Menschen offensichtlich.

Dr. Weiß schreibt 2013 im "diskurs-mainstreamshooter-und-amoklauf" in Bezug auf die Folgen der Wirkung von PC-Spielen, die in den drei Fällen – Winnenden, Deutschland 11.03.2009, Insel Utoya, Norwegen 22.07.2011, Newtown Connecticut, USA 14.12.2012-eine bedeutende Rolle gespielt haben, unter anderem Folgendes:"Man muss das als ein multikausales Verursachungsmodell verstehen, in dem destruktive Gewaltmedien, insbesondere brutale Computerspiele, eine gewichtige Stellung einnehmen, natürlich im Kontext mit anderen Einflussgrößen als Risikofaktoren." Und in dem Kapitel "Zum Massenmord in der Albertville Realschule in Winnenden" berichtet er, dass "In einem Buch schreiben die überlebenden Augenzeugen Steffen, Jenny, die Deutschlehrerin und drei weitere Schülerinnen aus der Albertville Realschule in Winnenden "Unser Leben nach dem Amoklauf", so der Untertitel: Die Deutschlehrerin der 9c scheint sich einen speziellen Gag zur Motivation ihrer Klasse ausgedacht zu haben, denkt der Realschüler Steffen. Als gerade darüber diskutiert wird, ob Killerspiele einen normalen Jugendlichen in einen aggressiven Typen verwandeln, stürmt ein bewaffneter Junge herein, den Steffen wegen seiner Vorliebe für eben solche Killerspiele kennt. Was erst wie ein schlechter Scherz anmutet, wird zu tödlicher Realität. Steffen allarmiert an jenem Mittwoch, 11. März 2009 um 9.33 Uhr die Polizei: "Albertville-Realschule, da gibt es eine Schießerei."

Unter <http://www.mediengewalt.eu> ist eine "Fallübersicht – Mediengewalt und Mordtaten/Massaker" veröffentlicht. Bis 2002 sind es 16 Fälle allein in Deutschland. Die Täter waren zwischen 14 und 19 Jahre alte Jugendliche, 5 von ihnen besuchten ein Gymnasium. Seit 1995 haben solche Tötungsdelikte sehr stark zugenommen. Bis 2002 hat der Film "Scream" in Europa 12 Nachahmungstaten verursacht. Solange auf dem Markt diese gefährliche Ware verkauft wird, muss jeder wissen, dass ihr Konsum schlimme Folgen für seine Persönlichkeit haben kann. Bei ungünstiger sozialer und seelischer Verfassung des Kindes kann die Wirkung dieses Mediums, wie die vielen Beispiele zeigen, der Auslöser für eine große Tragödie sein. Diese Wirkung kann niemals harmlos für die gesunde Entwicklung eines Heranwachsenden sein. Die Ratschläge jener, die behaupten, dass die Kinder auch extreme Gewaltszenarien in Computerspielen verkraften können, wenn diese nur entsprechend "gerahmt" seien, müssen als verantwortungslos bezeichnet werden. Die Wirkung der audiovisuellen Medien ist direkt, da hilft keine Rahmung, denn das Gesehene Bild bleibt im Unterbewusstsein des Kindes und wirkt auf seine Weise weiter.

V

Merkmale der Abhängigkeit von PC-Spielen

Die Computer-Spiele führen ihren Nutzer nicht nur häufig in eine gewalttätige virtuelle Welt, die ihn dazu auffordert, sich selbst – wenn auch fiktiv und in Als-Ob-Handlungen- an Gewalttaten zu beteiligen und sich dabei womöglich hervorzutun, sie bringen ihn oft zugleich in eine psychische Abhängigkeit von einer solchen Tätigkeit. Er wird süchtig nach dem Spiel wie nach einer Droge.

Obwohl die Anzeichen einer Abhängigkeit sich bei jedem Menschen anders bemerkbar machen, so kehren doch einige oft wieder.

Das Wichtige wird unwichtig.

Das Spiel fasziniert in so vieler Hinsicht, dass der eigene Alltag zunehmend als nichtig erscheint, und die Aufgaben, die die Heranwachsenden im Leben zu bewältigen haben, an Bedeutung verlieren, ohne dass sie diese Veränderung ihrer Wertvorstellungen selbst bemerken. Schule und Pflichten im Haushalt erscheinen ihnen immer mehr als Nebensache. Sie lernen und arbeiten weit weniger aufmerksam als vor der Beschäftigung mit dem PC-Spiel.

Das normale Zeitgefühl geht verloren.

Das Spiel organisiert und füllt die Zeit nach seinen Maßstäben, und es fordert dabei im Grunde nur eines: die beschleunigung der Handlung, die in der virtuellen Welt an den

Sieg heranführt. Aber das normale Leben ist reicher. Es fordert Umsicht und sinnvolle Organisation vieler Dinge, auch einen angemessenen Umgang mit Zeit und eigener Energie. Die Heranwachsenden müssen diesen Umgang lernen und trainieren. Die reduzierte virtuelle Welt zwingt ihnen künstliche Normen auf und einen ebenso künstlichen Stress.

Der Tag hat keinen festen Rhythmus mehr.

Die Schwerpunkte darin werden nicht mehr durch die Realitäten der Lebenswelt, sondern durch die Wendungen diktiert, die sich aus den Als-Ob-Handlungen des Spielens ergeben. Natürlich hat das Einfluss auf die Tätigkeit der Kinder und Jugendlichen. Der Unterricht wird vernachlässigt, die Hausaufgaben werden nicht gemacht, oder nur oberflächlich erledigt. Zeitweilig wird die Schule gar nicht mehr besucht, was dann zu Verschleierungsversuchen und zu Lügen führt.

Die künstliche Welt der PC-Spiele fesselt alle Sinne und zieht damit den Spieler in ihren Bann.

Die Aktivitäten des Denkens, die Emotionen und Vorstellungen, ja selbst die Motorik, sie folgen der nämlichen Vorgabe, und es fällt dem Spieler/ der Spielerin schwer, sich von dieser virtuellen Welt, die den eigenen psychischen Anstrengungen Richtung zu geben vermag, auch innerlich zu lösen. Die Regeln des Spiels werden dann mitunter in das reale Leben übertragen. Sie formen das Ich der Spielenden mit und vielfach auch ihr Verhalten in den unterschiedlichsten Situationen. Ermuntert durch die Vorbilder aus der Welt dieser Spiele setzen die Jugendlichen sich in ihrem Denken, Fühlen und auch ihren motorischen Reaktionen über früher vorhandene berechnete Hemmschwellen hinweg.

Die Spieltätigkeit selbst gewinnt so viel Autorität, dass der Spieler /die Spielerin sie vehement verteidigt und keine anderen Autoritäten anerkennt.

Oft geschieht dies sehr aggressiv und mit der Intensität scheinbar berechtigter Selbstverteidigung. Das Ich des Spielers wird zur Dominanz gebracht. Wenn von Kindern und Jugendlichen im Alltag der Familie Aufgaben zu lösen sind, werden diese dann ohne dringliche Aufforderungen nicht mehr wahrgenommen. Und auf jede kritische Bemerkung über die Versäumnisse wird mit Gereiztheit reagiert. Man hat sich von der realen Welt so weit entfernt, dass die Familie als feindlich empfunden wird, vielleicht, weil es sie in der virtuellen Welt so nicht gibt.

Wo solche Anzeichen für Abhängigkeit bei jungen Familienmitgliedern erkennbar werden, sollte man sie nicht ignorieren, nicht kleinreden oder gar verdrängen

VI

Gründe für Abhängigkeit und mögliche Auswege

Die Ursachen dafür, warum man als Heranwachsender in eine Abhängigkeit genannter Art fallen kann, sind sicher vielfältig. Meistens hängen sie aber damit zusammen, dass es den Kindern und Jugendlichen an eigenen Zielvorstellungen und Lebensplänen mangelt, an die sie sich halten können. Eine solche Orientierung zu haben, oder anders ausgedrückt, den Sinn seines Lebens in der Welt zu begreifen, ist wohl das Allerwichtigste für einen Heranwachsenden. Er muss ihn sich selbst erarbeiten, um sich mit ihm zu identifizieren, aber er ist dabei oft auf Unterstützung angewiesen. Diese zu leisten, ist die vornehmste Aufgabe der Eltern und aller an der Erziehung beteiligten Menschen. Freilich setzt das voraus, dass der Erwachsene selbst den Sinn seines Lebens gefunden hat und ihn artikulieren kann. Der Mensch, so sagt uns die bedeutende Kulturphilosophin Zenta Maurina, wird mit dem Verlangen nach einem Sinn im Leben geboren. Wir müssen das wahr haben und möglichst früh auch mit unseren Kindern darüber reden. Doch die Sinnfindung ist durch das audiovisuelle Medienangebot erheblich erschwert, denn durch dieses Angebot findet, wie schon gesagt, "mediale Realitätserzeugung" statt. Die in den Medien und durch die Medien entstandene telemorphe und telegene Wirklichkeit beeinflusst sodann, was wir tatsächlich denken, fühlen und tun." Und weil das Medienangebot sehr viel Gewaltdarstellungen impliziert, wird auch die Gewalt als Mittel zur Lösung der Konflikte vielfach noch gerechtfertigt. Diese Tatsache erschwert die Sinnfindung insbesondere junger Menschen, und die Orientierung im Medienangebot wird für sie kaum möglich. So geht ihre wertvolle Lebenszeit verloren. Jetzt, da uns die neuesten Entdeckungen der Neurowissenschaft zugänglich sind und wir wissen, dass nicht Konkurrenz und Kampf sondern Kooperation und Spiegelung lebensfördernd sind (siehe die Werke von Dr. Joachim Bauer u.a.), ist von besonderer Bedeutung, dass wir unsere Kinder zur friedlichen Konfliktlösung erziehen. Die Gewaltdarstellung in den audiovisuellen Medien muß demnach als kontraproduktiv betrachtet werden. Unsere schnelllebige Zeit lässt uns aber kaum die Möglichkeit, über die Grundfragen unseres Daseins nachzudenken. Auch die Frage nach dem Verhältnis zwischen Sein und

Haben wird kaum noch in der Öffentlichkeit gestellt, dabei gehört sie zu den entscheidenden Fragen, auf die man eine Antwort haben muss, um den Sinn des Lebens zu begreifen. Wenn die Sinnfrage für das Kind gelöst ist, kann er seine Pflichten auch besser erfüllen und wird kaum in eine Abhängigkeit geraten. Auch dann nicht, wenn seine Lebensbedingungen im Elternhaus nicht optimal sind; wenn es viel alleine sein muss, wenn seine Eltern im Alltag keine Zeit für es haben. Es wird zuhause wie in der Schule seinem Ziel entgegen arbeiten wollen und gegen Verführungen der Unterhaltungsindustrie standhafter bleiben.

Um einen Ausweg aus der Abhängigkeit zu finden, ist es unerlässlich, die Ursache der Abhängigkeit zu bestimmen. Oft ist dies ein sehr zeitaufwändiger Prozess, der viel Kraft und Beharrlichkeit kostet. Denkbar ist, dass die Hauptursache für die Abhängigkeit der Haranwachsenden von einer modischen Beschäftigung, die seine Eltern gar nicht kannten und auch jetzt kaum recht zur Kenntnis nehmen möchten, in jener inneren Instabilität der jungen Persönlichkeit liegt, welche durch den fehlenden Lebenssinn entstanden ist.

Um den Betroffenen aus der virtuellen Welt, die ihn gefangen hält, herauszuführen, ist es meist sinnvoll, ihn möglichst schnell in ein praktisches Tun mit einsichtigen sinnvollen Zielen einzubinden, damit er seinen Platz in der realen Welt wiederfindet. Es ist auch oft sehr hilfreich, dass dabei seine verschütteten positiven Kräfte zum Tragen kommen, damit er sich an sie erinnert und sie wieder produktiv zu machen lernt. Am Gelingen einer konstruktiven Tätigkeit kann sich dann nicht nur der Betroffene freuen, sondern auch andere mit ihm, weil sein Beitrag für sie eine notwendige Hilfeleistung bedeutet. Das beim Spielen verlorene Mitgefühl mit anderen kann auf diese Weise wiedererweckt werden und der Betroffene kann seine kreativen Fähigkeiten im konkreten Tun umsetzen. Entsprechende Erfahrungen verweisen darauf, dass es sich nicht darum gehen kann, Betroffene dadurch zu therapieren, dass man sie zu destruktiven Tätigkeiten veranlasst bzw. in einen sinnfreien Aktionismus leitet, sondern offenbar dafür Sorge tragen muss, dass sie ihre Kreativität und Selbstsicherheit durch ein sinnvolles und lebensbejahendes Tun zurückgewinnen bzw. entwickeln.

VII

Selbstkontrolle des Umgangs mit den audiovisuellen Medien Fragen an sich selbst

Als geistiges Wesen hat jeder Mensch eine Innenwelt, die zu ihm gehört und für die er verantwortlich ist. Nichts gehört dem Menschen, nur seine Seele, soll einst Pythagoras gesagt haben. Wenn dies stimmt, sollten wir unsere Innenwelt entsprechend schützen. Hilfreich ist es dann etwa, sein eigenes Empfinden in Bezug auf die Bildschirmmedien zu befragen.

1. Können Sie die im Bildschirmmedium gesehene Gewaltdarstellung nacherzählen, wenn ja, möchten Sie dies auch gern tun oder nicht?
2. Fühlen Sie sich durch die gesehene Gewaltdarstellung besser oder eher seelisch beeinträchtigt?
3. Können Sie sich vorstellen, wie die Gewaltdarstellung gefilmt wird? Möchten Sie dabei gewesen sein?
4. Warum wird Ihrer Meinung nach die Gewalt in den Bildschirmmedie immer häufiger detailliert dargestellt?
5. In welcher Hinsicht kann man die Gewaltdarstellungen in den Bildschirmmedien mit der Umweltverschmutzung vergleichen?
6. Gibt es Alternativen für die Gewaltdarstellung in den audiovisuellen Medien?
7. Wenn ja, warum werden sie nicht genutzt?

Fragen solcher Art machen häufig besser erkennbar, was einem durch das audiovisuelle Medienangebot nähergebracht werden soll. Das Schadenspotenzial liegt auf der Hand. Wie kann man sich und besonders die Kinder und Jugendlichen davor schützen?

VIII

Rückbesinnung auf das Lesen und eine bewusste Entwicklung von Empathie-Beziehungen

Zu den Möglichkeiten, die Gefahren einzuschränken, die durch die Nutzung von gewaltträchtigen Medienangeboten besonders für die Heranwachsenden entstehen, gehört die stärkere Rückbesinnung auf andere Bereiche der Kultur und des sozialen Lebens, die heute durch den Medienkonsum an Bedeutung und Wirkungskraft verloren haben – und dies oft zu unrecht. Eine zentrale Funktion kommt dabei dem Lesen zu, das zugleich eine Schule der Vorstellungskraft und der Sinnbildung ist. Die Vorstellungskraft spielt im Leben der Menschen eine wesentliche Rolle. Sie hilft ihm u.a. dabei, die Bedeutung der Dinge und Handlungen zu begreifen, Voraussagen über das weitere Lebensgeschehen zu machen und sich in die Sichtweisen und Probleme anderer Menschen einzufühlen. Von der frühesten Kindheit an, muss sie daher geübt werden. Schon für die geistige Entwicklung des Kleinkindes sind darum jene Stunden wichtig, in denen es Märchen erzählt oder Geschichten vorgelesen bekommt. Seine Vorstellungsaktivitäten werden geweckt und seine Phantasie wird durch eigene Bilder bereichert. Diese Vorstellungsbilder sind für das Kind unverzichtbar. Eine oft zitierte Begebenheit soll hier nochmals erwähnt werden. Gleich nach dem Zweiten Weltkrieg, als das Fernsehen in den USA seinen Siegeszug erst begann, wurden auch Kinder befragt. Ein kurzes Interview mit einem siebenjährigen Jungen verlief so:

- Du kennst doch das Radio, und jetzt kommt das Fernsehen, was gefällt Dir besser?

- Das Radio.
- Warum?
- Wegen der schönen Bilder.

Der Junge hielt mit Recht die inneren Bilder, die seine Phantasie bei Radiohören hervorgebracht hatten, für schöner und wichtiger als die vorgefabrizierten der Fernsehsendungen.

Das gehörte oder gelesene Wort fordert in der Tat die Kinder heraus, ihre eigene Kreativität freizusetzen, ihre eigenen Interessen, Erinnerungen und Erfahrungen einzubringen und dabei auch individuelle Varianten zu Bekanntem und Alltäglichem zu entwerfen. Es fördert damit ihre Persönlichkeitsentwicklung, macht sie selbstständig im Denken, Fühlen und Handeln. Im Leben des Schulkindes darf das Lesen von Büchern daher nicht fehlen und etwa durch den intensiven Gebrauch von audiovisuellen Medien ersetzt werden – auch wenn dergleichen heute in vielen Familien als bequemerer Weg erscheint. Denn Lesen erfordert eine komplexe geistige Aktivität, es schult die Konzentrationsfähigkeit des Verstandes, entwickelt Vorstellungsvermögen und Phantasie. Auch wenn das Auge dem Text folgt, ist der Lernprozess für den Einzelnen dennoch selbst steuerbar. Er kann das Lesetempo verändern, um ein tieferes Verständnis mancher Textstellen zu gewinnen. Bücher sind hier auch stets verfügbar. Das Lesen sollte darum lebenslang praktiziert und zum Bedürfnis entwickelt werden. Natürlich ist der Inhalt der Lektüre von Bedeutung.

Die Rückbesinnung auf das Lesen erscheint heute nicht nur deshalb als Alternative gegenüber einem wahllosen Bildschirmmedienkonsum, weil der Lektüreprozess und die Beschäftigung mit der Literatur die Vorstellungskraft des Einzelnen schult und ihm innere Bilder vermittelt, die für sein Leben von Wert sind; die Inhalte der Literatur sorgen auch vielfach dafür, dass bestimmte menschliche Qualitäten der Leser gefördert werden, auf die die Gesellschaft nicht verzichten kann. Namentlich solche, die mit dem menschlichen Gefühlsleben verbunden sind wie Mitleid und Einfühlungsvermögen in die Lebenssituationen und -probleme anderer. Von den ersten Lebenstagen an braucht und erlebt das Kind dieses Gefühl von Empathie und beginnt damit, es bei sich selbst auszubilden – wenn die Erwachsenen es nicht dabei behindern, in dem sie es etwa in einer Umgebung aufwachsen lassen, die den Konsum von Gewaltmedien toleriert, der solche Entwicklungen lähmt.

In der Vorstellungswelt des Menschen hat Empathie im Grunde ihren festen Platz, und die Frage nach dem Mitgefühl des Menschen ist eigentlich auch die Frage nach seinem Menschsein; dennoch machen wir häufig die Erfahrung, dass Empathie-Gefühle im Leben immer rarer werden. Vielerorts wird die Verkümmern dieser menschlichen Eigenheit beklagt, sowohl im Alltag wie im Hinblick auf Ereignisse von größerer Tragweite. Die moderne Technik, so heißt es, habe die Folgen unseres Handelns in Raum und Zeit auf eine Weise erweitert, die weltgeschichtlich einzigartig ist. „Unsere Technik hat heute Fernstwirkungen – aber die Menschen, die sie bedienen, haben noch nicht gelernt, die traditionelle Nächstenliebe zu einer Fernstenliebe zu erweitern.“ Die zunehmende Mediatisierung von Kindheit ist ein aktuelles Beispiel für fehlende Fernstenliebe.

Eine Alternative zum übermäßigen Konsum von Bildschirmmedien, die die

besprochenen Wege nicht ausschließt, liegt in der Förderung von langfristigen Interessen bei Kindern, Jugendlichen und auch deren Eltern, sei es im musischen, kulturellen, sportlichen, wissenschaftlichen oder sozialen Bereich. Langfristige Interessen sind immer mit eigenen Kreativität verbunden und fordern den Menschen in seinen besten Eigenschaften. Bei Kindern und Jugendlichen stärken sie die Persönlichkeitsentwicklung und schützen sie auch vor dem “Sog der Clique”. So lernen die Heranwachsenden, die Lebenszeit zu schätzen.

Literaturempfehlung zum Thema.

Wissenschaftliche Bücher:

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer, “**Vorsicht Bildschirm!** Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft”
Taschenbuch Verlag, München, 2005, ISBN: 9783423343275

Prof. Dr. Dr. Manfred Spitzer, “**Digitale Demenz.** Wie wir uns und unsere Kinder um den Verstand bringen”,
Droemer, Knaur, München, 2012,

Dr. Weiß, R.H., “**Gewalt, Medien und Aggressivität bei Schülern**”
Göttingen, Hogrefe, 2000, ISBN: 9783801712471

Prof. Dr. Joachim Bauer, “**Prinzip Menschlichkeit. Warum wir von Natur aus kooperieren**”,
Hoffman und Campe Verlag, Hamburg, 2006.

Belletristik:

Hassemüller, Heidi, “**Kein Engel weit und breit**”,
Klopp Verlag, 2005,

Schiffer, Eckhard, “**Warum Huckleberry Finn nicht süchtig wurde.** Anstiftung gegen Sucht und Selbstzerstörung bei Kindern und Jugendlichen.
10. überarbeitete Auflage, Beltz Verlag, 2004.

Flyer für Eltern und Schüler, [http:// www. mediengewalt.eu](http://www.mediengewalt.eu)

Berlin, im Dezember 2015

Sichtwechsel e.V. für gewaltfreie Medien
V.i.S.d.P.: Leonija Wuss, Mg.phil., Mg.art.,
Filmregisseurin