

## Der Einfluss des Konsums elektronischer Medien auf die Entwicklungspsychologie Lernender und Ihrer Familien

50. bak-Tagung, Michael Kroll, 28.09.2016

Menschliches Miteinander und Seelenleben ändert sich unter dem Einfluss elektronischer Medien rasant und teilweise grundlegend (Arbeitswelt, übriges Sozialleben, inklusive Partnerschaft/ Sexualität, politische Initiativen, kognitive Verarbeitungsmuster etc.). Selbst der Einfluss autokratischer Staaten ist teilweise durch die Kommunikation über elektronische Medien unterminierbar. Mit MOOCs (Massive Open Online Courses) wird das Bildungswesen zunehmend digitalisiert. Das im Hörsaal präsentierte muss sich an dem messen, was Studierende online am heimischen Schreibtisch von didaktisch für sie passenden Dozenten vermittelt bekommen? In den USA ist die Anwendung von E-Learning-Programmen in den Schulen regional bereits stark verbreitet.

Ein Geschäftsmodell des Internets ist der Handel mit persönlichen Daten, meist für Marketing-Zwecke. Der Nutzer, zum Beispiel von „kostenlosen“ E-Mail-Providern und von sozialen Foren, handelt mit seinen Daten. Als möglicher Konsument wird sein Nutzerverhalten hauptsächlich für individuelle Werbung gesammelt und gehandelt. Pop-ups und automatische Weiterleitungen führen ihn virtuell und personalisiert zu realem Konsum. Wie klebrig die *digitale Identität* ist, stellen viele zu spät fest.

Erwachsene müssen sich auf diese Änderungen einstellen. Für die *Digital Natives*, die Generation, die mit dem Internet groß wurde, ist all dies die einzig bekannte Normalität. Zur selbstverständlichen Lebenswelt von Kindern im *digitalen Zeitalter* gehören elektronische Medien, Bildschirmmedien jeglicher Art. Die Vernetzung kann als zeitgemäße Anpassung an Forderungen nach Mobilität und Flexibilität verstanden werden. Sämtliche Entwicklungsaufgaben (nach *Havighurst*) können davon beeinflusst werden – teilweise massiv. Jugendliche, die sich zu dick fühlen, finden zum Beispiel eine Vielzahl von Foren, die die Entwicklung von Magersucht fördern. Die sexuelle Entwicklung wird durch das leicht verfügbare digitale Material verändert. Formate mit sexuellen Inhalten sollen etwa ein Drittel des gesamten Internet-Datenverkehrs ausmachen. Der Schonraum „Kindheit und Jugend“, als zivilisatorische Errungenschaft, kann immer weniger geschützt werden. Elektronische Medien verlocken aber gerade in der Kindheit und Pubertät, als exklusiver Raum, Erwachsenen-freie Zone.

Eltern stehen vor der Herausforderung pädagogischen Neulandes: welche elektronischen Medien und Inhalte sind gut für die Kinder? Uneinheitliche, divergierende, Expertenmeinungen führen zu einem Gefühl von Ohnmacht und Beliebigkeit. Wer seine Kinder aus sozialen Foren ausschließt, macht sie eventuell zu Außenseitern. Die Kinder argumentieren zu Recht, dass ihr sozialer Anschluss gefährdet ist, wenn sie nicht ausreichend im Internet präsent sind. Aber wie schützt man sie vor „grooming“, „sexting“ und anderen altersinadäquaten Inhalten? Nicht wenige Eltern mussten vor Gerichten

bereits tausende Euro für illegale Musik-Downloads ihrer Kinder zahlen. (Eine Geschäftsmache darauf spezialisierter Anwälte, die sich über „fliegende Gerichtsstände“ solche Gerichte aussuchen, wo denen eine Entscheidung zu ihren Gunsten bekannt ist.) Die Gesetzgebung hinkt inter-/national dem digitalen Zeitalter hinterher. Dies betrifft auch die Besteuerung der digital agierenden Unternehmen. Die kämpferischen Ausführungen von Professor Manfred Spitzer („Digitale Demenz“ u.a.) sind wichtig und berechtigt, um die Eltern und professionellen Pädagogen auf ihre Verantwortung hinzuweisen.

Pädagogisch wird im Allgemeinen für den Umgang mit Internet, Onlinespielen, Foren, Smartphones etc. eine gelassene Achtsamkeit empfohlen. Die meisten Kinder und Jugendlichen nehmen tatsächlich keinen besonderen Schaden, sondern erlernen ein modernes Kulturgut, das in vielerlei Hinsicht bereichert. Die durchschnittliche Nutzungsdauer ist jedoch besorgniserregend, vor allem weil Lernende die elektronischen Medien weitestgehend zur Unterhaltung nutzen. Die E-Medien verdrängen andere Beschäftigungen und lenken vom Lernen ab. Das Nutzerprofil der meisten Kinder und Jugendlichen konzentriert sich in der Regel auf wenige Anwendungen (WhatsApp, Onlinespiele, oberflächliche Recherche etc.). Meist findet kein sonderlicher Kompetenzerwerb statt, sondern eher eine Gewöhnung an ein wenig reflektiertes Gehopse zwischen YouTube, Pop-Ups, wenig Neuem und einigen sozialen Aktivitäten wie Teilnahme an Chats in Foren, die häufig parallel mit Musik etc. konsumiert werden. Der übermäßige Konsum ist verlockend und wird als „time toilet“ bezeichnet. Selbst viele Erwachsene lassen ihre Zeit von diesen elektronischen Angeboten konsumieren. Unternehmen haben begonnen, E-Mail-freie Zeiten einzuführen. Viele Arbeitnehmer sind am Arbeitsplatz privat aktiv und umgekehrt. Der „Präsentismus“ verdrängt den Ruhe-Privat-Raum, wenn viele Arbeitnehmer privat E-Mails vom Arbeitsplatz bearbeiten, meinen, stets erreichbar sein zu müssen. Elektronische Medien verlocken, Prioritäten zu den eigenen Ungunsten zu verschieben, zum Beispiel durch Kürzen des Schlafs. Unsere Gehirne versuchen, sich auf die wichtigsten Reize zu konzentrieren. Im Allgemeinen wird nicht parallel verarbeitet, so dass „Multi-Tasking“ kein Lernziel sein kann.

### **Wie gefährden elektronische Medien die Entwicklung und wen hauptsächlich?**

Nicht nur Online(spiel)süchtige und Facebook-Party-Opfer leiden an der insuffizienten Reglementierung elektronischer Medien. Mediale Dauerberieselung stört die Konzentrationsfähigkeit, die Regulationsfähigkeit, verdrängt Ruhephasen. Christoph Türcke spricht vom „**Zeitalter konzentrierter Zerstreung**“. Permanent auf neue (mediale) Reize achtende Gehirne würden auf oberflächliche Verarbeitung geschult. Bei der *Immersion*, dem „Verschmelzen“ zum Beispiel mit einem Strategiespiel wird jedoch auch vertieftes Konzentrieren geübt. Die Wirkungen elektronischer Medien können den Übergang vom Kurzzeit- in das Langzeitgedächtnis hemmen oder sogar blockieren. Studien zeigen, dass dieses Vergessen derart zuverlässig abläuft, dass es therapeutisch nutzbar ist, zum Beispiel um Erlebnisse zu vergessen, die potentiell traumatisieren könnten. Digitale Medien können zur Verbesserung der geübten Formate führen, wie strategisches oder räumliches Denken.

Am stärksten belastet sind Kinder, die unkritisch den Bildschirmen überlassen werden. Klare Empfehlung des Kriminologischen Forschungsinstituts Niedersachsen (KFN): „**Keine Bildschirme in Kinderzimmern**“. Das Institut weist auf den eindeutigen Zusammenhang von langer täglicher Konsumdauer mit schlechteren Schulabschlüssen hin. Die durch exzessive Nutzung elektronischer Medien vernachlässigten Kinder erhalten häufig insgesamt wenig Zuwendung von Erwachsenen. Hier kann die beschleunigende Wirkung der elektronischen Medien die größten Schäden anrichten.

**Depressive, ausgegrenzte und gelangweilte Jugendliche leben ihren Rückzug mitunter im Internet aus, isolieren sich dadurch noch mehr.** Foren mit Anleitungen für suizidale oder selbst verletzende Handlungen können gefährlich enthemmen. Manche Erfahrung am Computer, im Online-Chat, durch leicht zugängliche Pornographie und durch Internet beschleunigtes Mobbing kann bereits nach kurzer Zeit intensiv und nachhaltig irritieren. Bildschirme in Kinderzimmern führen zu längerem Medienkonsum. Studien verdeutlichen klar, dass gerade **gewaltbereite Jugendliche durch Konsum medialer Gewalt enthemmt werden**, dass deren Gewaltbereitschaft durch Gewalt beschönigende oder verherrlichende Filme und Spiele wahrscheinlicher wird. Kriminalität muss nicht nur auf den Straßen, sondern auch auf den virtuellen Straßen bekämpft werden, sonst werden die entsprechenden neuronalen Pfade in den Köpfen immer besser ausgebaut. Gewalt und Angst können sich dann immer mehr ausbreiten (siehe z.B. Studien des KFN). Durch unterschiedliche Medien erfahren Kinder bis zur Volljährigkeit circa 18.000 Morde, so dass manche Kinder dies für den „normalen“ Grund des Sterbens halten.

Laut Drogen- und Suchtbericht 2016 sind 4% der 14-16-jährigen Jungen und 5% der Mädchen in diesem Alter Onlinespiel-süchtig! Damit handelt es sich um die im Jugendalter am weitesten verbreitete Sucht. Circa 10% vor allem der 15-jährigen Jungen sind über 7 Stunden pro Tag am Computer. Mädchen verlieren sich häufiger bei Chats in Foren. Solche Online-Foren überfordern Jugendliche, indem sie eine familiär-freundschaftliche Atmosphäre suggerieren, in der vermeintliche Individualität gesucht wird. Diese besteht häufig daraus, andere in ihrer Offenheit und Präsentation zu überbieten. Kinder sind kognitiv in der Regel nicht in der Lage, die Tragweite zum Beispiel von potentiell schädlichen Fotos, die sie im Internet veröffentlichen, zu überblicken, sind entsprechend als „nicht geschäftsfähig“ einzustufen. Pubertierende in ihrer Identitätssuche sind sehr empfänglich, sich zu später bereuten exhibitionistischen Handlungen verführen zu lassen. Mit *Sexting* wird der Versand von SMS oder Bildern mit sexuellen Inhalten verstanden. Eigentlich unspektakuläres pubertäres Ausprobieren erhält durch die *klebrige Identität* eine große Wucht. In sozialen Netzwerken eingestellte Fotos entziehen sich rasch der Kontrolle. „Das Internet“ vergisst nichts.

### **Meinungsbildung erschwert**

Finanzstarke Lobbyisten erwirken liberale Regelungen, zum Beispiel die sogenannte Freiwillige Selbstkontrolle (FSK), die häufig inadäquate Altersangaben festlegt, Kinder systematisch überfordert. Die Gehirne von Kindern und Jugendlichen sind besonders

sensibel und lernfähig. Die neuronale Struktur unserer Gehirne wandelt sich zeitlebens, abhängig von jeder Aktivität und Passivität. Die sensible Phase der primären Reifung des Gehirns dauert bei Frauen bis zum 21. Lebensjahr, bei Männern bis zum circa 23. Lebensjahr. Elektronische Medien fördern den Konsumismus, immer weiter in die Kindheit einzudringen, mit allen möglichen Marketingmethoden, schon die Kleinsten zu fleißigen Konsumenten zu machen, ein Riesenmarkt. Der Leiter des TransferZentrums für Neurowissenschaften und Lernen Manfred Spitzer betont, dass für die Lobbyarbeit unter anderem „Kaufmäuler“ eingesetzt werden, zum Beispiel Professoren, die wissenschaftliche Untersuchungen so anlegen, dass Unbedenklichkeit bescheinigt werden kann. Ben Goldacre („Die Wissenschaftslüge“) beschreibt, wie systematisch Unternehmen mit solchen Fehlinformationen Störfeuer als Marketingmethode nutzen. Eltern sind mit der Bewertung der massenhaften widersprüchlichen Informationen meist überfordert. So kann es dann heißen „Genaueres über mögliche Schädigungen ist ohnehin nicht bekannt. ... So schlimm ist es nicht, ... sonst würde der Staat (dessen Teil wir sind!) einschreiten.“. Unsicherheit kann zur Bequemlichkeit und Beliebigkeit führen: „Dann sollen die Kinder halt gucken, spielen, sonst sind sie ja auch Außenseiter... sonst machen sie es woanders.“

### **Wer hat welche Verantwortung?**

Medienerziehung ist selbstverständlich immer Teil der Gesamterziehung. Bildungseinrichtungen sind in der Pflicht, der „konzentrierten Zerstreuung“ entgegen zu wirken. Hier kann die Basis für einen kritischen gesellschaftlichen Umgang mit elektronischen Medien entwickelt und kultiviert werden, unter anderem indem Funktelefone nur gezielt didaktisch eingesetzt werden, ansonsten während der Schulzeit aus bleiben. In Steuerungsgruppen unter Beteiligung von Schülern und Eltern kann eine gemeinsame digitale Kultur entwickelt werden. Diese sollte nicht ängstlich sein, sondern die Chancen digitaler Formate nutzen. So können Lernende Wissenswertes so aufbereiten, dass sie selbst zu Anbietern werden und damit ihre didaktischen Fähigkeiten u.a. schulen.

Wegen der unsicheren gesellschaftlichen Situation und immer kleineren Familien haben Kinder leider immer häufiger die Aufgabe, wichtige psychologische Stützen von Eltern zu sein. Aus Angst, diese Stützen zu verprellen, wird oft Konflikt meidend erzogen, bis hin zur Rollenumkehr, dass den Kindern eine freundschaftliche Beratungsrolle übertragen wird. Die Thematik „Umgang mit dem Einfluss elektronischer Medien“ ist wenigstens hälftig eine Auseinandersetzung mit der Situation der Erwachsenen als Rollen-Vorbilder die häufig diesbezüglich selbst „entwicklungsverzögert“ sind. *Smombies* sind laut Jugendsprache entrückt wirkende Passanten, die „wie gebannt auf (ihr) Smartphone (schauen) und dadurch wie ein Zombie durch die Gegend“ (Jugendwort des Jahres 2015, [www.jugendwort.de](http://www.jugendwort.de)) laufen, gleichermaßen Jugendliche und Erwachsene. In Studien zur Lebensqualität beklagen Kinder teilweise die Teilnahmslosigkeit ihrer Eltern und deren übermäßige Nutzung von E-Medien. Elektronische Medien sind umgekehrt eine gute zeitgemäße Möglichkeit des gemeinsamen Lernens und Wachsens von Kindern und ihrer Familien, Angebote miteinander auszuprobieren und sich über Internetmöglichkeiten und –gefahren auszutauschen.

## **Quellen und links** (mehrfach zitierte)

Computerspielschule.org

Deutsches-zentrum-fuer-suchtfraegen-des-kindes-und-jugendalters

Drogen- und Suchtbericht 2016. [http://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Presse/Pressemitteilungen/Pressemitteilungen\\_2016/Drogenbericht\\_2016\\_web.pdf](http://www.drogenbeauftragte.de/fileadmin/dateien-dba/Presse/Pressemitteilungen/Pressemitteilungen_2016/Drogenbericht_2016_web.pdf)

Ins-netz-gehen.de – Suchtcheck

Jung, Daniel: Binomische Formeln. [https://www.youtube.com/watch?v=nmP5PZAj\\_Dk](https://www.youtube.com/watch?v=nmP5PZAj_Dk) 2011

Juuuport.de - Selbsthilfe bei Mobbing

Kammerl, R u.a. (Hrsg.): EXIF. Exzessive Internetnutzung in Familien – Zusammenhänge zwischen der exzessiven Computer- und Internetnutzung Jugendlicher und dem (medien)erzieherischen Handeln in den Familien. Pabst, 2012

Karakurt, Yakamoz: Mein Kopf ist voll, „Die Zeit“ Aug. 2011, s. youtube

Katzer, Catarina: Cyberpsychologie. Dtv 2016

Möller, Christoph (Hrsg.): Internet- und Computersucht: Ein Praxishandbuch für Therapeuten, Pädagogen und Eltern. 2. Aufl. Kohlhammer 2015

Spitzer, Manfred: Cyberkrank. Droemer HC 2015

Straube A, Heinen F, Ebinger F, von Kries R: Headache in school children: prevalence and risk factors. Dtsch Arztebl Int 2013; 110(48): 811–18