

Harald Frick
Dipl. Psychologe

Warum das Fernsehen für Kinder so schädlich ist wie PC-Spiele für Jugendliche

Unser Gehirn als zentrales Wahrnehmungs- und Wahrnehmungsverarbeitungssystem ist darauf ausgerichtet, ständig neues zu lernen. Für unsere Entwicklung brachte dies Vorteile gegenüber anderen Säugetieren und hat uns in der Evolution zu dem gemacht, was wir heute sind. Sie können diese Entwicklung an kleinen Kindern beobachten, die auf neue Reize sofort reagieren und auch ständig neue Reize brauchen um lernen zu können. Sie lernen so nach und nach Aufmerksamkeit zu konzentrieren, allmählich eine Auswahl zu treffen und durch viele Tausende Wiederholungen bewirkt dies eine Strukturierung des kindlichen Gehirnes, im vorher unstrukturierten neuronalen Netzwerk bilden sich somit Trampelpfade". So werden regelmäßige Erfahrungen repräsentiert wie wir sagen und gehen so in unser Handeln ein. Wenn ein Kind eine Rassel bewegt, so spürt es die Rezeptoren seiner Muskeln, es fühlt, es sieht und hört etwas und meistens geht auch ein Tasten, Riechen und Schmecken damit einher. Nur so kann das kindliche Gehirn eine ganzheitliche Wahrnehmung ab dem 6. Lebensmonat langsam aufbauen, bevor es überhaupt in der Lage ist sich auf einzelne Aspekte zu konzentrieren.

Dagegen sind Bildschirm Erfahrungen für Kinder extreme Verarmungen, weil eine bewegte Rassel die ein Kind im Fernsehen sehen würde höchstens zweidimensional erlebt würde. Bild und Ton nicht wirklich übereinstimmen, wesentliche wichtige weitere Dimensionen, wie Fühlen, Riechen, Schmecken, fehlen und so die erwähnten Trampelpfade im neuronalen Netzwerk nicht wirklich zuverlässig gebildet werden können. Das Kind nimmt nur eine Bild- und Klangsoße wahr und kann dies überhaupt nicht verarbeiten.

Eitern die ihr zweijähriges Kind vor den Fernseher setzen, glauben möglicherweise, dass ihr Kind dabei etwas lernen kann, was aber nicht stimmt da die Voraussetzung für diese Form von Lernen noch nicht gegeben ist.

Was das Kind lernt ist eher unvollständiges Lernen, ein solches Kind sucht aber weithin nach Anhaltspunkten sich wahrnehmungsmäßig sozusagen festzuhalten, es sucht angestrengt nach wiederholbaren Erfahrungen und gerät so in ein hohes Erregungsniveau, das wiederum die Voraussetzung für die dann später auftretenden Aufmerksamkeitsstörungen sind, die deutlich mit dem Fernsehkonsum korrelieren. Das heißt, je früher Eltern ein Kind vor den Fernseher setzen, desto größer ist die Wahrscheinlichkeit, dass dieses Kind später Aufmerksamkeitsstörungen entwickelt und dies seine Lernerfahrungen in der Schule vermindert. Zum weiteren lernt das Kind sich weniger zu bewegen. Früher Fernsehkonsum ist sehr hoch mit Bewegungsmangel korreliert, dies wiederum disponiert für Übergewicht, dies wiederum später zu vermehrtem Auftreten von Zuckererkrankungen, Herzproblemen, wie dies in den USA und neuerdings vermehrt in China zu beobachten ist, natürlich auch bei uns. Auch unsere Kinder werden immer dicker und bewegen sich zu wenig. Es gibt eine weitere Korrelation zwischen vermehrtem Fernsehkonsum und schlechtem Essen (Chips, Cola), dass diese Nebenwirkungen noch verstärkt.

Letztlich führt dies zu einer Korrelation die Eltern nicht wollen, nämlich dass vermehrtes Fernsehen schlechtere Noten, schlechtere Leseleistungen, überhaupt zu schlechteren Schülern führt.

Es ist darum gegen die Entwicklung von Kindern gerichtet, wenn Medienkonzerne Fernsehprogramme für Kleinkinder entwickeln, wie z.B. die Tele Tubbies, um auch schon 2-jährige an dieses Medium zu gewöhnen, mit all seinen bekannten und wissenschaftlich erforschten Nachteilen. Diese aber werden von der Medienindustrie konsequent verleugnet und leider geben auch Medienwissenschaftler nicht den Stand der Forschung wieder, sondern dienen eher den Interessen dieser Industrie, indem sie diese eindeutigen Korrelationen verharmlosen oder gar leugnen.

Ein Beispiel dafür ist der Zusammenhang von Fernsehen und Gewalt, beide gehören untrennbar zusammen. Schätzungsweise bis 80% aller Sendungen haben damit zu tun. Diese Zahlen von 1995 beziehen sich auf die USA und Japan, mittlerweile dürften wir aber, da bei uns alles 10 Jahre später rüberschwappt, ähnliche Zahlen haben. Dies bedeutet, dass ein 10-jähriger Schüler schon 8 000 Morde und ein mehrfaches davon an Gewalttaten gesehen hat. Bei einem 18-jährigen steigert sich dies auf 32 000 Morde und 40 000 versuchte Morde, dabei im wesentlichen ohne Folgen und Strafen. Diese ständigen Wiederholungen führen in der Wahrnehmung zu spezifischen Trampelpfaden, das heißt, das was häufiger gesehen wird, schlägt sich verstärkt als Erfahrung nieder und letztlich entstehen daraus Überzeugungen, wie beispielsweise dass es in der Welt viel Gewalt gibt, dass sie Probleme löst, dass es hierzu keine Alternative gibt, dass es nicht weh tut und der Täter davon kommt, insgesamt ein "attraktives" Rollenmodell. Wir verdanken diese Entwicklung vorwiegend den Privatsendern, da diese wesentlich durch Werbeeinnahmen bezahlt werden, um die Zuschauer zu werben und dafür vorwiegend Sex und Crime bereithalten, da dies einen hohen Attraktionsfaktor darstellt und leider auch die Öffentlich Rechtlichen Anstalten sich diesem Trend aus Wettbewerbsgründen angeschlossen haben.

Größere Feldexperimente in abgelegenen Gemeinden von Kanada haben klar bewiesen, dass die Einführung des Fernsehens den Gewaltanteil in der Bevölkerung deutlich erhöht hat. Und dass Kinder, die relativ früh diese Sendungen sehen, später auch überdurchschnittlich häufig selbst Gewalt ausüben und mit dem Gesetz in Konflikt kommen.

Es lässt sich also festhalten: wer Gewaltfilme sieht, lernt Gewalt. Das meistgenutzte "Kinderprogramm" bleibt das Erwachsenenprogramm, noch schätzungsweise 800 000 Kinder im Kindergartenalter sitzen um 22:00 Uhr vor dem Fernseher, auch Cartoonfilme sind in der Vermittlung von Gewalt effektiv wie andere und da Kinder erst ab dem 7. Lebensjahr ansatzweise von Realität und Fantasie unterscheiden können, geht dies in die o.g. Annahmen ein.

Diese Effekte werden durch PC-Spiele von Jugendlichen noch verstärkt. Da PC-Spiele, vor allem als Gewaltspiele sehr verbreitet sind. Schätzungsweise spielen 10 bis 12-jährige schon zu 53% mit verbotenen Spielen; 13 bis 14-jährige schon zu 70% und da diese Zahlen schon einige Jahre alt sind, dürften sie noch größer sein. In diesen PC-Spielen wird Gewalt aktiv trainiert und belohnt, denn dafür sind sie ja auch zunächst von der amerikanischen Armee entwickelt worden und wurden danach von findigen Softwareentwicklern

verbreitet. Die Wirkung dieser Spiele ("Treffer") führt zur Ausschüttung von Dopaminen, einer Art Belohnungshormon im Hirn, und sorgt so für positive Emotionen und damit wiederum zu verstärktem Lernen. Aktives Spielen wirkt noch stärker als nur passive Sehen von Gewalt im Fernsehen. Gelernt wird also eine positive Einstellung zur Gewalt. Der Jugendliche entwickelt weniger Sensibilität für andere, weniger Empathie und erregt sich in der Regel mehr. Alle jugendlichen Amokläufer der letzten Jahre sind Tötungsspiel-Experten gewesen.

PC-Spiele sind keine kommunikativen Spiele, der Freundeskreis von PC-Spielern verringert sich, sie sind einsamer und in der Regel auch depressiver. In Familien mit Internetanschluss wird in der Regel weniger miteinander gesprochen als in Familien ohne.

Fast man alle Ergebnisse zusammen, so wird deutlich, dass Bildschirmmedien eine der größten Umweltverschmutzungen darstellen und dies gesellschaftlich noch überhaupt nicht ausreichend wahrgenommen wird. Vor allem in den Langzeitwirkungen sorgt früher Fernsehkonsum über seine langjährigen Nebenwirkungen zu mehr Toten als Autos und wahrscheinlich alle Kernkraftwerke dieser Welt zusammen, dies ist wahrscheinlich keine Überspitzung.

Was wäre zu tun? Zunächst sollte das Fernsehen so dosiert werden wie Süßigkeiten - nämlich wenig, auch Kinder haben ja für Süßes kein Sensorium was Evolutionsbiologisch vor 100 000 Jahren Vorteile hat aber heute in der Verfügbarkeit von Süßigkeiten, keinen Vorteil mehr hat. So wie man verhindern sollte, dass sich Kinder mit Süßigkeiten den Magen voll schlagen, sollte man auch verhindern, dass Kinder früh vor den Fernseher oder später vor dem PC sitzen. Der PC hilft wirklich nicht, auch wenn die Industrie Eltern das suggeriert, so als ob ihr Kind ohne PC den Anschluss an andere Kinder verlieren würde. Mit dem PC lernt man nicht wirklich denken und es ist schwer zu sichern, dass mit dem PC wirklich nur Vernünftiges getan wird.

Die gesellschaftliche Relevanz dieser Fehlentwicklung scheint erst langsam wahrgenommen zu werden. Wir werden aber noch lange Zeit aus den genannten Gründen mit Jugendlichen oder älteren Gewalttätern zu tun haben, die aufgrund ihrer Entwicklung und der einseitigen Ausrichtung ihrer Lernerfahrungen zu diesen Tätern werden konnten.

Literatur: Manfred Spitzer: Vorsicht Bildschirm dtv 34327