



DIGITALE

HYSTERIE

Warum Computer unsere Kinder
weder dumm noch krank machen

GEORG MILZNER

BELTZ

Georg Milzner

**DIGITALE
HYSTERIE**

Georg Milzner

DIGITALE HYSTERIE

Warum Computer unsere Kinder
weder dumm noch krank machen

BELTZ

Dieses Buch ist auch als Printausgabe erhältlich:
ISBN 978-3-407-86406-2



Die im Buch veröffentlichten Hinweise wurden mit größter Sorgfalt und nach bestem Wissen vom Autor erarbeitet und geprüft. Eine Garantie kann jedoch weder vom Verlag noch vom Verfasser übernommen werden. Die Haftung des Autors bzw. des Verlages und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- oder Vermögensschäden ist ausgeschlossen.

Das Werk und seine Teile sind urheberrechtlich geschützt. Jede Nutzung in anderen als den gesetzlich zugelassenen Fällen bedarf der vorherigen schriftlichen Einwilligung des Verlages. Hinweis zu § 52 a UrhG: Weder das Werk noch seine Teile dürfen ohne eine solche Einwilligung eingescannt und in ein Netzwerk eingestellt werden. Dies gilt auch für Intranets von Schulen und sonstigen Bildungseinrichtungen.

www.beltz.de

© 2016 Verlagsgruppe Beltz, Werderstraße 10, 69469 Weinheim

Umschlaggestaltung: www.anjagrimmgestaltung.de,

Stephan Engelke (Beratung)

Umschlagillustration: © Thomas Kappes, gutentag-hamburg.de

Lektorat: Katharina Theml

Herstellung: Lelia Rehm

E-Book

ISBN 978-3-407- 22236-7

Inhalt

EINLEITUNG	11
1. EIN KLEINER KRIEGER HAT ALBTRÄUME	24
Computerkinder in meiner Praxis	27
Torben – Bildschirm ist nicht gleich Bildschirm	30
Von Ängsten gebannt	32
Falscher Alarm	34
Begründete Entwarnung	37
Kinder spielen auf der Höhe ihrer Zeit	39
Das digitale Dilemma	40
2. MACHEN COMPUTER UNS DÜMMER?	45
Wenn aus Zahlen Sorgen werden	46
Die aufgeheizte Debatte	49
Marco – Eigensinn als Stärke oder Problem?	54
Jenseits der Klischees	55
Was nicht benutzt wird, wird schlechter	59
Verderben Computerspiele die Sprache?	60
Intelligent, aber anders	62
Computerlernen im Labor	65
Experten in der Irrtumsschleife	67
3. WIE GEFÄHRLICH SIND COMPUTERSPIELE?	70
Spiel: Versuch einer Definition	71
Erst mal kennenlernen	74

Ein Update für Eltern	76
Was lernt man beim Gamen? Ein Selbstversuch	78
Ins Netz anstatt in den Wald?	86
Kleinere Welt mit mehr Möglichkeiten?	91
Auch Wissenschaftler benutzen Computerspiele	94
Spiele für die Hirnforschung	96
4. COMPUTERSUCHT ODER LEIDENSCHAFT?	99
Ein Blick in die klinische Forschung	101
Bestimmungsmerkmale einer Sucht	104
Kann ein Computer eine Droge sein?	106
Sucht ist etwas anderes als Gewohnheit	108
Gewohnheitsmäßiger Datenabruf als Erwachsenenproblem	111
Quentin Tarantino und der Exzess	113
Von der Absurdität der Medienabstinenz	115
Die schärfsten Waffen: Anteilnahme und mediale Mischkost	118
5. DIE NEUE ALTE ANGST: BILDSCHIRM UND GEWALT	120
Hätte man Goethe verbieten müssen?	122
Der Beginn der Bildschirmgewalt-Debatte	124
Stimulieren oder abreagieren?	125
Das Verschwinden des Mitleids	127
Die reale und die virtuelle Gewalt	132
Verstörende Trainingseffekte	134
Gehemmter Spieldrang begünstigt Gewalt	140
Kein Bildschirmproblem, sondern ein gesellschaftliches Problem	142

6. NEUE WEGE FÜR KREATIVE KÖPFE: EINE BILANZ	144
Nachbauen und neu erfinden	146
Ein Automat schreibt Gedichte	147
Technik und Ausdruck	149
Warum Computer unsere Kreativität nicht gefährden	152
Ausflug ins Spielendland	154
Gaming und Hochkultur	156
Vielfältig verwendbar, aber kein Schöpfer	158
7. DAS COMPUTERPROBLEM ALS BEZIEHUNGSPROBLEM	161
Multikommunikation	162
Wir haben alle ein bisschen ADS	164
Kleine Aufmerksamkeitsethik	167
Programmiertes Mitgefühl	168
Sexualisiert das Internet die Kindheit?	169
Sexuelle Funktionsstörungen bei Jugendlichen	173
Digitale Verwahrlosung	176
Virtuelle Scheinbefriedigung	179
8. WIE GEFÄHRLICH SIND FACEBOOK & CO.?	182
Die Skepsis der Tigermutter	183
Schlechte Laune durch Twitter, Facebook und Co.	184
Einsam miteinander?	186
Vernetzung macht nicht glücklicher	187
Facebook und die Kultur des Narzissmus	189
Marlene – Selfie und Sexting	190
Mobbing im Netz	193
Rohe Umgangsformen	195
Selbstverteidigung im Netz	196

Kämpfer im Netz	197
Überanpassung an die Massen im Netz	199
Die Zukunft sozialer Netzwerke	201
9. SELBSTSTEUERUNG LEHREN STATT SPIELE VERBIETEN	203
Damien – der Computer und die Amygdala	204
Warum Computerkinder aus evolutionärer Sicht besser dran sind	208
Wie soll man dosieren?	210
Versuchen, beide Seiten zu sehen	212
Erst uns und dann unsere Kinder besser verstehen	216
10. WAS KINDER IM DIGITALEN ZEITALTER VON UNS BRAUCHEN	219
Die Zukunft unserer Kinder beginnt heute	221
Eltern des digitalen Zeitalters	222
Ungeteilte Aufmerksamkeit schaffen	223
Das Modellverhalten überprüfen	226
Miteinander nachdenken	227
Feedback erwünscht	228
Sinnlichkeit: das Mehr für die virtuelle Welt	230
Unterstützung statt Sorge	233
Von heutigen Problemfällen zu künftigen Experten?	237
Kinder für das Kommende bereit machen	239
DANKSAGUNG	243
ANMERKUNGEN	244
LITERATUR	251

*Wir übersehen oft, dass geistige Beweglichkeit
der Lohn für dauernde Veränderungen,
Gefahren und Sorgen ist.*

H. G. Wells, *Die Zeitmaschine*

für Konrad
für Jakob
für Antonia

Einleitung

I

Ist es nicht verrückt, was mit unseren Kindern geschieht? Sie kommen von der Schule nach Hause, und das Erste, was sie ersehnen, ist das Lenkrad für die Wii oder der Zugang zum iPod. Anstatt nach draußen zu gehen oder zu lesen, Lego zu bauen, mit Freunden zusammensitzen oder Fußball zu spielen, ist es der Zugang zum elektronischen Spiel, den sie suchen. Haben sie dann halbherzig die Erlaubnis erhalten, für eine halbe Stunde am Computer zu spielen, so gibt es alsbald ein Problem. Denn die halbe Stunde genügt nicht, es ist eben eine neue Spielmöglichkeit eingetreten, ein neues Level hat begonnen, oder es fehlen nur noch wenige Punkte, um ...

Beharren wir, die Erwachsenen, darauf, dass das Gerät jetzt, nach Ablauf der abgesprochenen 30 Minuten abgeschaltet wird, *jetzt* also, so stehen Katastrophen im Raum. Das geht nicht, nicht sofort, es ist wahnsinnig gemein, dieses Level *muss* noch gespielt werden, bitte noch nicht, gleich! Aus. Der Kasten ist aus, der Bildschirm schweigt, ein wütendes Kind stürmt aus dem Zimmer, halb weinend und halb ohnmächtig vor Zorn, zumindest aber keinesfalls bereit, mit seiner Zeit nun etwas »Sinnvolles« anzufangen.

Kennen Sie das? Oder kennen Sie Eltern, die das kennen? Es kommt in den meisten Familien vor, in jedem zweiten Haushalt schätzungsweise. Doch es gibt auch die andere Variante, in der

Eltern nicht regulierend eingreifen, und da spielt das Kind dann weiter, Stunde um Stunde. Die Stimmungskrise bleibt nun zwar aus, aber der Schaden verlagert sich nur. Kinder, die nach einer mehrstündigen Stimulationsorgie vom Computer kommen, fallen am Morgen durch Unruhe auf. Sie machen den Klassenclown, stoßen seltsame Laute aus (die die Lehrerin nicht kennen kann, weil sie die einschlägigen Spiele nicht kennt), versagen beim Diktat und haben Mühe mit den einfachsten Rechenschritten. Und irgendwie wirken sie stumpf und überhitzt zugleich, sind vom Unsinn magisch angezogen und reagieren doch auf jeden Spaß nur ganz kurz, als müsse alsbald ein weiterer kommen und das Entertainment am Laufen halten.

Was ich hier in kurzen Absätzen entwerfe, das sind Szenarien, von denen ich tagtäglich höre oder die mir tagtäglich begegnen. Manchmal in milderer, oftmals auch in gesteigerter Form. Dazu sehe ich Erwachsene, Eltern zumeist, die entweder von Sorge geprägt oder aber dem Bildschirm selbst schon in auffälliger Weise zugeneigt sind. Entstehen dann, entweder im Umfeld von Vorträgen oder in klinischen Sitzungen, Gespräche, so ist von einem Wunsch nach Orientierung die Rede, von einem Bedürfnis, herauszufinden, was denn nun gut ist an der fortschreitenden Computerisierung und was man den Kindern eigentlich verbieten müsste. Verwirrung ist das hauptsächliche Merkmal dieser Gespräche oder vielmehr der Fragen, die hier im Raum stehen. Verwirrung angesichts von Entwicklungen, die die Erwachsenen mit Sorge erfüllen, während die Kinder und Jugendlichen sie eher begrüßen. Ist dieser Zwiespalt nun etwas, das auf eine Gefahr verweist, die die Nachwachsenden noch nicht zu begreifen vermögen? Etwas, vor dem man sie warnen oder das man zumindest unter Kontrolle behalten muss? Vielleicht. Vielleicht aber auch nicht. Betrachten wir die Angelegenheit doch einmal anders ...

II

Ist es nicht irre, was mit unseren Kindern geschieht? Sie aktivieren ein Smartphone mit lässiger Sicherheit und können nach kurzer Zeit mehr damit anfangen als ihre Väter und Mütter zusammen. Wenn der Computer Probleme macht, dann fingern sie mit der Miene von Fachleuten an Kabeln und Steckern herum und finden mitunter auch heraus, was zu tun ist. Und fährt man mit ihnen virtuelle Autorennen, dann kann es geschehen, dass sie darin die Besten sind. Und wir höchstens die Zweitbesten.

Ja, heutige Kinder finden sich leicht in der Welt der digitalen Technik zurecht. Sie sind begeistert von ihren Möglichkeiten und sie möchten alle gern nutzen. Wo ein Bildschirm ist, dahin wandert ihre Aufmerksamkeit. Und es gibt viele Bildschirme in unserer Welt. Ja, unsere Kinder sind begeistert von der neuen Technologie, die sie umgibt. Und sie lösen Kopfschütteln aus, wenn sie ihren Eltern oder Lehrern im Umgang damit etwas vormachen.

Es besteht kein Zweifel daran, dass Kinder in der digitalen Welt tatsächlich etwas lernen. Nur was? Und braucht man das wirklich? Und schadet es nicht mehr, als es nützt? Dies sind die Fragen, die gegenwärtig Eltern, Lehrer, Erzieherinnen, Kinderpsychologen und Kinderärztinnen beschäftigen. Eine vernünftige Antwort darauf wurde noch nicht gefunden, und das hat zur Folge, dass abermals Verwirrung das öffentliche Bild beherrscht.

Mit den Jugendlichen ist es nicht anders. Sie surfen im Internet und bekommen die Informationen, die sie benötigen, mit derselben Leichtigkeit, mit der sie einen Hamburger verzehren. Zu Facebook und zu Google haben sie ihre Meinung, oftmals eine sehr kritische, aber beide werden dennoch von ihnen benutzt, und das völlig selbstverständlich. Sie können Tage und Nächte mit Online-Spielen verbringen und entwickeln dabei ein strate-

gisches Denken, das sich für Kriege oder Katastrophenszenarien bestens eignen würde.

Aber will man so etwas können? Und wollen wir, dass unsere Kinder das erlernen? Müsste bei Kindern nicht doch eher an der Entwicklung vertrauter und bewährter Fähigkeiten gearbeitet werden? Sollten Kinder also nicht vielmehr Sport treiben, ein Instrument spielen lernen und vor allem sicherstellen, dass sie die eigene Sprache beherrschen? Lernen die Heranwachsenden in unserer Lebenswelt also womöglich einfach das Falsche? Und verlieren damit ihr Gefühl für sich selbst?

Ja, es gibt solche Entfremdungsprozesse. Denn Kinder und Jugendliche werden anders in unserer Welt. Sie entwickeln andere Kompetenzen, aber sie bekommen auch neuartige Störungsbilder. Das leuchtet ein, denn sie stellen sich ja auf die Welt ein, die sie umgibt. Und wenn wir auch weiterhin ins Kino gehen und Bücher lesen, so lässt sich doch kaum leugnen, dass der Computer unsere Welt völlig verändert hat. In seiner Vielgestalt – ob als Laptop oder Industrieroboter, als Smartphone oder Autopilot – ist er, anders als das Kino oder das Buch, gleichsam überall, und es ist nicht übertrieben, in der Digitalisierung den wesentlichen Faktor für die Veränderung unserer modernen Welt zu sehen.

III

Doch auch wir Erwachsenen haben uns verändert. Zwar geht der besorgte Blick in der Regel zu den Kindern hin. Doch könnte er mit derselben Berechtigung auch auf uns selbst ruhen. Möglicherweise sogar mit *mehr* Berechtigung. Denn wenn man bei Kindern und Jugendlichen davon ausgehen muss, dass sie in die digitalisierte Welt hineinwachsen und daher gar keine andere

Wahl haben, als sich computerkundig zu machen, so sind viele Erwachsene in einer anderen Lage. Sie sehen zwar die zunehmende Digitalisierung und sind in der Regel mit ihren Anforderungen vertraut, ja, viele von ihnen sind in die digitale Welt bereits hineingewachsen. Doch sie bejahen diese Welt meiner Erfahrung nach oftmals nicht vorbehaltlos. Eltern nutzen die modernen Medien, weil es bequem ist und mehr Möglichkeiten bietet. Aber sie möchten von ihnen nicht selbst verändert werden.

Doch genau dies geschieht. Geschieht nicht in ferner Zukunft, sondern heute und hier. Wer zum Beispiel ein Smartphone benutzt, verändert seine Kommunikation. Eine eingehende Message ist nun womöglich wichtiger als das soeben mit einem Kind gespielte Spiel. Nicht, weil sie tatsächlich wichtiger wäre. Aber es entsteht der Eindruck, dass die Nachricht an Dringlichkeit das reale Kinderspiel übertrifft. Technik erzeugt den Eindruck von Hierarchie. Und in dieser Hierarchie rutscht die reale Welt gegenwärtig Sprosse für Sprosse nach unten.

Schon als Student habe ich an Untersuchungen mitgearbeitet, die die Veränderung von Kommunikation und Bewusstsein durch Computer erforschten. Das Thema beschäftigt mich bis heute. Allerdings hat sich die Art, wie es mich beschäftigt, ziemlich verändert. Als Psychotherapeut bin ich heute zum Beispiel mit Jugendlichen konfrontiert, die von sich selbst sagen, sie seien süchtig nach Computerspielen. Ich höre Männer sagen, sie wüssten nicht, ob sie sexsüchtig seien, pornosüchtig oder doch eher internetsüchtig; Aber auf jeden Fall würden sie abnorm viel Zeit mit dem Konsum pornografischer Websites verbringen.

Dann wieder gibt es Mädchen, die von dem Bild beherrscht sind, das sie auf ihrer Facebook-Seite abgeben. Und die Schreckensvisionen heimsuchen, in denen sie sozial vernichtet werden. Paranoiker, die erklären, der Bildschirm lese ihre Gedanken.

Junge Kiffer, die den Abend und die Nacht mit YouTube verbringen und die irgendwann, wenn sie realisieren, dass ihre wachsende Angst vor der echten Welt da draußen überhandgenommen hat, merken, dass tatsächlich etwas mit ihnen nicht mehr stimmt. Dass sie nämlich an sozialer Kompetenz eingebüßt haben und sich nun schon ganz einfachen Herausforderungen nicht gewachsen sehen. Sich einen Kaffee zu bestellen zum Beispiel oder an der Käsetheke im Supermarkt zu sagen, dass sie wirklich nur sechs Scheiben Gouda haben wollten und keine acht.

Es fällt mir auf, dass alle diese Leiden und Störungsbilder vollkommen andere sind als die, die zu Beginn der allgemeinen Computerisierung untersucht und registriert wurden.

Damals, etwa ab Mitte der 1980er-Jahre, stellten wir Kopfschmerzsyndrome fest als Folge der gewaltigen Flimmerfrequenz, die den Bildschirmen zu dieser Zeit eigen war. Sekretärinnen, die Texte abtippen und in den Computer eingeben mussten, klagten über Sehstörungen und schmerzhaftes Spannungen der Augenmuskulatur. Die Bildschirme hatten zu dieser Zeit gewöhnlich einen schwarzen Hintergrund, über den eine weiße oder grüne Schrift lief, und der Umstand, dass der Helligkeitskontrast auf dem Papier, von dem die Bürokräfte den Text übernahmen, genau andersherum war (das gewohnte Schwarz auf Weiß) bewirkte, dass die Augen ständig und in großer Frequenz umakkommodieren mussten.

Hätte man zu dieser Zeit voraussehen können, was alles noch kommt? Vermutlich ja, zumindest zum Teil. Allerdings waren es nicht die Psychologen und Ärzte, die hier Voraussicht bewiesen, sondern Science-Fiction-Autoren und Filmemacher. Doch auch sie wurden erst aktiv, nachdem die Computer sich auszubreiten begannen, nahmen dann aber schnell die destruktiven Möglichkeiten der »Cyberkultur« ins Visier.

Ich denke, dass auch die augenblicklichen Diskussionen um die Computerisierung unserer Lebenswelt nicht ganz so geführt werden, wie sie geführt werden müssten. Aus diesem Grund habe ich dieses Buch geschrieben. Meine Grundannahme ist die, dass die Kinder und Jugendlichen, die heute so begeistert Bildschirmspiele spielen, bei Facebook unterwegs sind und ihre medialen Möglichkeiten nutzen, zum Großteil keineswegs degenerieren, sondern sich vielmehr für eine Zukunft rüsten, die weit über den heutigen Stand hinaus von der digitalen Technologie geprägt sein wird.

Das muss keine Zukunft sein, die wir Erwachsenen toll finden. Um für diese Zukunft gerüstet zu sein, ist keineswegs mehr der alte und ehrwürdige Bildungskanon nötig. Was von diesem gültig und nützlich ist, wird früher oder später auch in der Computervelt erscheinen. Aber erst einmal sind die Interessen anders gelagert. Denn ob es uns gefällt oder nicht – und die meisten von uns sind hier wohl ambivalent –, die zu erwartende Zukunft wird in immer stärkerem Maß von den digitalen Medien bestimmt sein. Das bedeutet, wer sich heute mit diesen Medien vertraut macht, rüstet sich nicht nur für das, was ist, sondern vor allem für das, was kommt.

Und Kinder müssen nicht nur jetzt zurechtkommen. Sie müssen vor allem *später* zurechtkommen. Das bedeutet, es lässt sich aus dem, was sie heute können oder nicht können, nur begrenzt ableiten, wie sie später einmal dastehen werden. Was heute noch wie ein Störungsbild wirkt, kann morgen eine Kernkompetenz sein. Und ich bin sicher, dass es sich mit einigen der Probleme, die uns gegenwärtig beschäftigen, genau so verhält. Zum Beispiel hängt die wachsende Unfähigkeit, anspruchsvolle, längere Texte lesen zu können, damit zusammen, dass digitale Medien auf Verkürzung von Information hin trainieren. Diese Verkür-

zungen zwingen zur Prägnanz. Die in Chatrooms gebräuchliche Formel »tldr« (= too long, didn't read) verleiht diesem Zwang, sich auf das Wesentliche zu konzentrieren, Ausdruck. Wer sich dieser Anforderung nun fügt, der wird in einer technisierten Welt gut zurechtkommen. Denn in technischen Zusammenhängen wird die knappe, gedrängte Information sehr geschätzt – ganz im Gegensatz zu Spekulationen und ausführlichen Ideenbildungen. Wer also gegenwärtig Mühe hat, mit einem längeren Text fertig zu werden, der ist, wie ich annehme, nicht nur eingeschränkt oder gestört. Sondern passt sich den neuen kommunikativen Anforderungen der technisierten Zukunft an. Wenn meine Vermutung stimmt, müssen wir daher sehr viel genauer als bisher untersuchen, wohin sich unsere Lebensform entwickelt. Und sehr viel offener darüber nachdenken, ob dies denn von uns gewollt wird. Absurditäten wie die, dass einerseits Schulen vermehrt das Internet benutzen und Kinder gleichzeitig Medienabstinz lernen sollen, sind Anzeichen eines gespaltenen kulturellen Bewusstseins.

IV

Ist es nicht Wahnsinn, wie die Kindheit sich entwickelt? Ja, ohne Frage. Aber wenn wir »Wahnsinn« sagen, können wir zweierlei meinen, einmal etwas, was wir toll finden, und dann etwas, was uns krankhaft erscheint. Und tatsächlich ist das, was Kinder im Zeitalter der Digitalität erleben, auch beides, toll und möglicherweise gefährlich.

Wer aber gibt den Ton an? Und wo liegt der Schwerpunkt der gegenwärtigen Entwicklung? Als Psychologe, der parallel zu seiner klinischen Arbeit auf dem Feld der Bewusstseinsforschung engagiert ist, entsteht für mich ein eigentümlich zwiespältiger

Eindruck. Einerseits begrüßen Eltern für gewöhnlich die vielfältigen Möglichkeiten, die die elektronische Welt nun einmal bietet. Dass sich mit digitalen Medien anders lernen lässt als mit Büchern, Bleistift und Zeichenblock, erkennen sie an. Andererseits macht sich in ihnen Sorge breit, und viele von ihnen (vermutlich die meisten) erlegen ihren Kindern Zeitbeschränkungen für den Umgang mit Computern auf. So ganz scheint man dem allgegenwärtigen Medium doch nicht zu trauen. Und in der Tat gibt es, blickt man ein bisschen tiefer, eine Fülle von Sorgen, die sich mit der Computerisierung der Kindheit verbinden. Störungsbilder wie der »Zappelphilipp« werden auf sie zurückgeführt. Und wenn ich einen Vortrag zum Thema Amoklauf halte, dann werde ich hundertprozentig gefragt, ob dafür nicht doch die gewalttätigen Computerspiele verantwortlich seien.

Mit dem vorliegenden Buch will ich Antworten auf brennende Fragen zur Computerisierung der Kindheit und Jugend geben. Ich möchte aber noch mehr. Blicke ich mich nämlich um, so finde ich, dass es schon eine ganze Reihe von Publikationen gibt, die vor den Folgen der Computernutzung in schriller Tonlage warnen und Suchtgefahren, wachsende Gewaltneigung sowie kommende Intelligenzdefizite beschwören.

Ich will mich nicht in die Reihe dieser Autoren stellen; meine Absicht ist eine andere. Zunächst einmal möchte ich der hysterischen Weise, in der hier gewarnt wird, eine ernsthafte und konstruktiv beratende Haltung entgegenstellen. Hysterie steht für Übersteigerung ohne Tiefe, für grellen Effekt bei geringer Substanz. Für genau das also, was wir gegenwärtig wenig brauchen können.

Denn Kinder und Jugendliche lernen gegenwärtig vor allem, sich auf eine neue Lebensform einzustellen. Eine Lebensform, die – ob sie uns nun gefällt oder nicht – nun einmal vor der Tür

steht. Eine Lebensform, die in einem so hohen Maß durchtechnisiert sein wird, dass es nur sinnvoll ist, wenn man früh damit zu üben beginnt. Das mag für uns Erwachsene beunruhigend sein. Aber beunruhigen uns wirklich unsere Kinder? Oder beunruhigt uns nicht vielmehr das, was insgesamt an Veränderungen vor der Tür steht?

V

Es sind bei genauerem Hinsehen ziemlich konkrete Fragen, die vor allem Kinder und Jugendliche betreffen. Kann man zum Beispiel computersüchtig oder internetsüchtig werden? Und wenn ja, ab wann spricht man hier von Sucht? Machen Computer uns schleichend immer dümmer? Verlernen wir die einfachsten Dinge, weil wir sie von digitalen Geräten ausführen lassen?

Andere Fragen schließen sich an. Stimmt die Vermutung, dass es zwischen Computerspielen und Gewaltdelikten einen Zusammenhang gibt? Wie verändern sich unsere Beziehungen? Und stimmt es, dass die ständige Computernutzung uns unkreativ macht? Schließlich sind da noch die Fragen, die unsere zukünftige Lebenswelt betreffen. Wie wird die Lebenswelt unserer Kinder aussehen, wenn die Digitalisierung weiter um sich greift? Und wie bereiten wir sie am besten darauf vor? Werden unsere Kinder eine Arbeit finden? Und was benötigen sie für Kompetenzen, um in der kommenden Welt zurechtzukommen?

Wenn Sie sich eine oder mehrere dieser Fragen gelegentlich stellen, dann sind Sie in diesem Buch richtig. Wenn Sie nach Antworten suchen und dabei auch sich selbst unter die Lupe nehmen möchten, dann sind Sie hier sogar *sehr* richtig. Immer mehr Eltern und Erziehende haben die vordergründigen Lösungen (eine

halbe Stunde Bildschirm ist erlaubt, und danach gibt's Familienkrach) über und möchten ihren Kindern nicht im Weg stehen. Wie aber kommt man heraus aus dem Labyrinth aus Sorge und schlechtem Gewissen, aus unnötiger Strenge und schleichender Angst hinsichtlich dessen, was die neuen Medien mit unseren Kindern anstellen?

VI

Die Antwort hierauf hat zwei Teile: Information und Beziehung. Klare und geordnete Information ist die sicherste Methode, um aus dem Katastrophendenken und den Sorgenschleifen herauszukommen. Daher biete ich Ihnen in diesem Buch aufbereitete Informationen, die Ihnen Ihre wesentlichen Fragen beantworten werden. Mithilfe dieser Informationen werden Sie klarer und sicherer einschätzen können, wie Sie mit Ihren Kindern hinsichtlich des Computers hilfreich umgehen können und was für Sie und Ihre Kinder im digitalen Zeitalter wirklich gut ist.

So gerüstet wird es dann viel leichter sein, auf das zweite Thema zu kommen: Beziehung. Gegenwärtig stecken viele Eltern in einer chronischen Alarmbereitschaft, wenn es um das Thema Computer geht. Sie befürchten, dass irgendetwas mit ihren Kindern schief läuft, aber sie wissen nicht, was. Dieser alarmierte Zustand teilt sich natürlich den Kindern mit. Sie spüren, wie ein sorgenvoller Blick auf ihnen ruht, sobald sie einen Bildschirm aktivieren. Und sie ahnen, dass bald ein ganz bestimmter Satz kommen wird: »Mach das Ding endlich aus!« Sie alle, ob Kinder oder Jugendliche, kennen diesen Satz und hassen ihn. Obschon er gut gemeint ist, kommt er doch nie gut an. Warum eigentlich? Und warum teilen Kinder die Alarmbereitschaft ihrer Eltern nicht

und sind vielmehr begierig auf das, was ihnen die digitale Welt an Möglichkeiten anbietet?

Vielleicht, weil beide zunehmend in unterschiedlichen Welten zu leben beginnen. Tatsächlich ist aus meiner Sicht ein großer Teil des Computerproblems eher ein Beziehungsproblem. In vielen Familien tut sich eine regelrechte Schere auf zwischen Eltern und Kindern. Verbote erzeugen verständnislosen Zorn. Einen Zorn übrigens, der nichts damit zu tun hat, dass Kinder Grenzen nicht respektieren würden. Das Verbot, Alkohol zu trinken, akzeptieren nahezu alle Kinder, die ich kenne. Und die wenigen, die es nicht tun, leiden bereits an schwereren Störungsbildern. Aber was den Computer angeht, gibt es regelmäßig Krach, sobald von zeitlichen Grenzen oder Verboten die Rede ist.

Ich vermute, es liegt daran, dass Heranwachsende die Alarmbereitschaft ihrer Eltern und Erzieher für grundsätzlich überzogen halten. Oft merken sie ja, dass ihre Eltern von dem, wovor sie da warnen, gar nicht wirklich viel verstehen. Deswegen zeigt dieses Buch auch Wege auf, um Eltern und Erzieher aus ihrer Alarmbereitschaft herauszuführen. Diese Alarmbereitschaft ruft nämlich deutlich mehr Probleme hervor, als tatsächlich im Raum stehen. Im Laufe der Kapitel möchte ich zeigen, inwiefern ein Großteil aktueller Sorgen und Befürchtungen entweder unbegründet ist oder einfach an der Sache vorbeigeht. Und warum das einfache Bildschirmverbot nicht nur als willkürlich und sinnlos erlebt wird, sondern sogar negative Folgen haben kann.

Denn Computerkinder sind gesünder – viel gesünder, als der Alarmmodus ihnen zugestehen will. Mein Ziel ist, dass es zwischen Eltern und Erziehern, Kindern und Jugendlichen hinsichtlich der digitalen Welt zu neuen, besseren Auseinandersetzungen und zu tieferer Anteilnahme kommt. Echte Auseinandersetzung und interessierte Anteilnahme nämlich führen dazu, dass der wichtigste

Bestandteil des Aufwachsens – wohlwollende Aufmerksamkeit für das, was ich bin und tue – wieder zunehmen kann. Überall da aber, wo die Meinungen zum Computer zwischen Eltern und Heranwachsenden auseinanderklaffen, bekommt paradoxerweise vor allem einer die Aufmerksamkeit: der Computer.

1

Ein kleiner Krieger hat Alpträume

Beginnen wir einfach mit Franz. Franz ist neun Jahre alt. Gemeinsam mit seinem elf Jahre alten Bruder Milan spielt er gelegentlich »Call of Duty«, einen Ego-Shooter. Ego-Shooter, die eigentlich First-Person-Shooter heißen, sind Spiele, bei denen die Perspektive des Spielers mit der der Spielperson eins ist. Der Spieler bewegt sich in einem dreidimensionalen Spielgelände und führt entweder eine militärische Aufgabe aus, oder er ist Teil eines Kampfgeschehens. So bestehen seine Aktionen zum größten Teil darin, mittels verschiedener Waffen einen Auftrag zu erfüllen bzw. selbst davonzukommen und möglichst viele Gegner zu eliminieren.

Nicht eben jugendfrei, würde man sagen. Das sind diese Spiele tatsächlich nicht. Und wenn man fragt, wo denn Franz und sein Bruder das Spiel herhaben, würde man auf Kopfschütteln stoßen. Sie können es nicht gekauft haben – eigentlich. Zumindest nicht in einem offiziellen Geschäft. Aber sie können es natürlich auf eine Weise erworben haben, die vom Jugendschutz nicht eingeplant war. Auf dem Schulhof zum Beispiel. Oder über einen anderen Umweg.

Wenn Kinder Ego-Shooter spielen, dann ist der Fall meist simpel. Entweder gibt es das Spiel schon in der Familie (der Vater

spielt es gern), und das Kind kommt leicht daran. Oder es geht, wie hier, um drei Ecken. Der Bruder von Franz nämlich, Milan, hat ja Freunde. Und weil er selbst elf und eher frühreif ist, sind die ebenfalls elf und mitunter darüber. Und auch die Freunde haben manchmal Brüder ... Und so kommt Franz an Spielmöglichkeiten, die nicht für ihn bestimmt sind.

Was passiert mit einem Jungen, der so früh »Ballerspiele« kennenlernen? Fällt er auf dem Schulhof auf? Will er sich ständig prügeln? Stört er den Unterricht, indem er eine Pistole imitiert und »Bam-bam-bam« macht? Nichts von alledem. Von außen würde eigentlich niemand etwas merken. Wenn ich einer Lehrerin mitteilen würde, dass ihr Schüler Ego-Shooter spielt, würde sie vermutlich einen Riesenschrecken bekommen. Und sagen, er sei doch gar nicht so.

Wie denn? Eben so, wie man sich einen regelmäßigen »Ballerspieler« denkt: gesteigert aggressiv und ohne Gefühl für die anderen, dick und sprachlich verkümmert. Das alles ist Franz nicht. Er ist ein drahtiger, hübscher Junge, der sich eher zu schnell bewegt als zu langsam. Sogar seine Noten sind völlig in Ordnung. Franz zeichnet gut, und gern überdies. Mancher wundert sich über die realistischen Figuren, die er hinbekommt. Und in Mathe bekommt er gute Noten, ohne sich sonderlich anzustrengen. Alles gut, oder? Ein normaler Junge, der vermutlich seine Empfehlung fürs Gymnasium bekommt oder auf die Gesamtschule gehen wird.

Nur ein Problem gibt es da. Und das sind seine Albträume. Die Träume, die Franz mir schildert, haben alle denselben Verlauf: Eine männliche Gestalt beugt sich über ihn, und Franz liegt wie angenagelt am Boden, ohne sich regen zu können. Schreiend wacht er auf. Was sind das für Träume? Die Träume eines missbrauchten Kindes? Das war der erste Gedanke der Mutter, als sie mitbekam, dass den Jungen etwas quält. Ihr Weg führte sie dann