

Machen Computer dumm und aggressiv?

Kinder verbringen immer mehr Zeit am Computer. Ein Streitgespräch über die Folgen mit dem Medienwissenschaftler Peter Vorderer und dem Psychiater Manfred Spitzer.

Interview **Martin Spiewak** Illustration **Sabine Schwyter-Küfer**

Professor Vorderer, Ihre Töchter sind 13 und 17 Jahre alt. Welche Grenzen setzt der Medienpsychologe seinen Kindern im Umgang mit dem Computer?

Peter Vorderer: Meine Kinder sind mit Computern aufgewachsen. Gross reglementiert haben wir das Medienverhalten nicht. Uns war es jedoch immer wichtig zu wissen, was die beiden gerade am Computer machen.

Waren darunter auch Computerspiele?

Vorderer: Natürlich, sogar einmal ein Ballerspiel. Spielsüchtig sind sie nicht geworden.

Laut Ihrem Buch «Digitale Demenz», Professor Spitzer, ist Herr Vorderer verantwortungslos.

Manfred Spitzer: Das behaupte ich nicht. Ich lege in meinem Buch nur dar, dass der Computergebrauch Nebenwirkungen hat. Bis zu einem Alter von zwei Jahren können Kinder mit dem Computer nichts anfangen. Im Vorschul- und Grundschulalter schadet hoher Medienkonsum der Bildung, später kann er zu Computersucht führen. Da gilt es abzuwägen, wie man mit den Bildschirmmedien umgeht.

Vorderer: Abwägen ist das Letzte, was Sie in Ihrem Buch tun, Herr Spitzer. Vielmehr

schreiben Sie, dass Computer per se schädlich für alle Heranwachsenden sind. Sie sprechen von digitaler Demenz, fordern Eltern und Lehrer auf, Kinder vom Bildschirm fernzuhalten, und behaupten, dass es auf der Welt keine Studie gibt, die den Nutzen des Computers für Kinder und Jugendliche belegt.

Spitzer: Das ist auch so!

Vorderer: Ich frage mich, wie Sie recherchieren.

Spitzer: Ich habe für das Buch viele Jahre recherchiert, und mir ist nur eine Untersuchung bekannt, die die positive Wirkung eines Computerprogramms auf das Lernen belegt. Die Studie stammt übrigens aus meinem Institut. Es handelt sich um eine Software zur Mathematikförderung.

Vorderer: Dann hätten Sie sich einmal die seriöse Literatur anschauen sollen, die zeigt, welch hohes Lernpotenzial Computer haben.

Spitzer: Ich zitiere in meinem Buch Zeitschriften wie «Nature» und «Science». Seriöser geht es nicht.

Vorderer: Aber kein einziges Fachjournal. Zeitschriften wie «Media Psychology», «Communication Research» und ein Dutzend 

andere Publikationen, die sich seit mehr als zehn Jahren differenziert mit der Attraktivität, dem Potenzial und der Wirkung von Computern beschäftigen, ignorieren Sie.

Spitzer: Medieninstitute machen meist schlechte Studien, weil sie oft von der Computerindustrie bezahlt werden. Die muss man nicht ernst nehmen.

Vorderer: Wer Ihre Meinung nicht teilt, ist gekauft?

Spitzer: Anders kann ich mir den Unsinn, den Medienwissenschaftler schreiben, kaum erklären.

Vorderer: Zu Ihrer Kenntnis: Ich erhalte mein Gehalt vom Land Baden-Württemberg ...

Spitzer: ... ich auch.

Vorderer: ... und nebenbei schreiben Sie reisserische Bestseller. Sie sind für mich der Sarrazin der Computerkritik.

Spitzer: Sie kritisieren mich also dafür, dass besorgte Eltern mein Buch kaufen.

Vorderer: Ihr Buch klärt nicht auf, sondern macht Angst. Und die Medien helfen Ihnen dabei, indem sie Ihren haltlosen Thesen so viel Raum geben.

Spitzer: Niemand hindert Sie daran, auch einen Bestseller zu schreiben.

Herr Vorderer, wo haben digitale Medien für Kinder und Jugendliche einen Nutzen?

Vorderer: Digitale Medien wie Computerspiele können positive wie negative Wirkungen haben. Das eine zu behaupten und das andere auszuschliessen, wäre ja auch unlogisch. Jeder Pädagoge weiss zum Beispiel, dass er an einem grossen Teil seiner Schüler vorbeiredet, entweder weil er sie über- oder unterfordert. Hier setzt gute Lernsoftware an, die sich auf das Niveau des Einzelnen

einstellt. Für die einen liefert das Programm zusätzliche Erklärungen, für die anderen anspruchsvollere Aufgaben. Es gibt Hunderte solcher Programme, etwa zum Vokabeltraining oder zum besseren Leseverständnis von Hauptschülern.

Spitzer: Ob man bei diesen Programmen etwas Sinnvolles lernt, wage ich zu bezweifeln. Offensichtlich ist jedoch der Schaden, den Computerspiele anrichten. Wer am Nachmittag vor dem Computer drei Stunden herumballert, hat das meiste, was er vormittags in der Schule gelernt hat, wieder vergessen. Denn das Geschehen am Bildschirm verdrängt die Gedächtnisinhalte aus dem Unterricht. Das wissen wir mittlerweile aus unzähligen Studien. Zudem schlafen Computerspieler weniger, was den Verlust von Lerninhalten verstärkt.

Vorderer: Werfen Sie nicht alles in einen Topf. Ich rede von anspruchsvollen Programmen, den «Serious Games». Eines heisst «Remission», richtet sich an krebserkrankte Kinder und hilft ihnen, ihre Krankheit zu verstehen und damit die Therapien besser zu akzeptieren. In der Gesundheitsversorgung boomen diese Spiele, die nachgewiesenermassen einen positiven Lerneffekt haben.

Spitzer: Das sind Nischenprodukte, die im Spielverhalten von Jugendlichen keine Rolle spielen.

Vorderer: Die «Serious Games» bedienen keinen Massenmarkt, weil dahinter keine Konzerne stecken. Aber sie zeigen das Potenzial auf, das in Computerspielen steckt. Sie erreichen Jugendliche oft besser als Lehrer oder Eltern.

Spitzer: Nein, man lernt am besten über reale Personen. Wenn Sie ein Thema in einer Gruppe online am Computer diskutieren, bleibt weniger hängen, als wenn Sie von Angesicht zu Angesicht an einem Tisch miteinander reden.



Peter Vorderer

Manfred Spitzer

Kommen wir also zu den negativen Auswirkungen. Herr Spitzer, wie kommen Sie darauf, dass Computerspiele dumm und gewalttätig machen?

Spitzer: Ich beziehe mich dabei unter anderem auf eine Studie amerikanischer Wissenschaftler aus dem Jahr 2010. Sie schenkten Grundschulern eine Spielkonsole und verglichen sie mit Jungen, die keine Spielkonsole hatten. Schon nach vier Monaten konnten sie zeigen, dass die Computerspieler weniger Hausaufgaben machten und schlechtere Leistungen im Lesen und Schreiben erbrachten als die Vergleichsgruppe. Ähnliche Studien gibt es zu den Auswirkungen gewalttätiger Spiele auf die Empathiefähigkeit von Jugendlichen. Sie stumpfen ab, werden desensibilisiert, brauchen länger, um Menschen in Not zu helfen.

Vorderer: Sie greifen auch hier wieder eine Einzelstudie heraus und verkünden: Computerspiele machen gewalttätig.

Spitzer: Sie geben also selbst zu, dass Computerspiele diesen gefährlichen Einfluss haben?

Vorderer: Haben können! Aber das bestreitet kaum jemand. Ich verteidige den Inhalt vieler dieser Spiele doch gar nicht. Ich finde manche ekelhaft. Ich wehre mich nur gegen die Pauschalaussage: Computerspiele oder gar Computer insgesamt machen blöd und aggressiv. Wäre das richtig, müsste ein grosser Teil der Menschen zwischen 30 und 40 Jahren, darunter auch Führungskräfte, dick, doof und dement sein. Denn viele von ihnen haben Computerspiele intensiv genutzt.

Spitzer: Die Langzeitfolgen des Computerspiels kennen wir ja noch gar nicht. Was

.....

Peter Vorderer ist Professor für Medien- und Kommunikationswissenschaft in Mannheim. Der Forschungsschwerpunkt des 54-Jährigen ist die Wirkung neuer Medien.

bislang feststeht, ist, dass digitale Medien unserer geistigen Leistungsfähigkeit schaden und dick machen. Ein Sechstel des Übergewichts – das stand in einer in «Science» veröffentlichten Studie – lässt sich auf Fernseh- und Computerkonsum zurückführen.

Vorderer: Ich mache seit 25 Jahren Medienforschung und weiss, dass die Wirklichkeit der Medien extrem komplex ist. Da wirken je nach Person, Situation und Medienangebot ganz unterschiedliche Mechanismen, die sich kaum mit solchen globalen Zahlen wiedergeben lassen.

Spitzer: Hören Sie auf, Nebelkerzen zu werfen. Jede Wirklichkeit ist komplex. Diese Argumentation erinnert mich an die Verteidigungsstrategien der Zigarettensindustrie. Die hat auch jahrzehntelang argumentiert, dass die Zusammenhänge von Rauchen und Lungenkrebs differenziert zu betrachten seien. Ich möchte nicht 50 Jahre warten, bis der letzte Medienwissenschaftler die Gefahr dieser Spiele einräumt. Wir müssen jetzt handeln.

Vorderer: Ich hoffe, das ist nicht das Niveau, mit dem Sie sonst Ihre Studien betreiben. Ihre Wissenschaftstheorie jedenfalls stammt aus dem 19. Jahrhundert. Da gibt es eine Wirklichkeit, die man mit ein paar Studien objektiv analysieren kann. Und wenn Ihnen eine Untersuchung nicht passt, lassen Sie sie weg.

Spitzer: Wenn Sie es naiv nennen, dass ich mir die Wirklichkeit anschauere, dann bin ich das wohl. Haben Sie schon einmal einen Computersüchtigen erlebt? Wir behandeln solche Menschen in der Psychiatrischen Klinik in Ulm. Die hängen am Computer wie Junkies an der Nadel. Und da kommen Sie mir mit Wissenschaftstheorien. Ich bekomme

.....

Manfred Spitzer leitet die Psychiatrische Universitätsklinik in Ulm. Der 55-Jährige hat mehrere medienkritische Bücher veröffentlicht, darunter «Digitale Demenz» (Droemer, 2012. 368 Seiten, Fr. 29.90).

Dutzende, nein Hunderte E-Mails von besorgten Vätern und Müttern, die sehen, wie ihre Kinder ihre Zeit vor dem Computer verschwenden, und schreiben: Danke, endlich sagt es jemand.

Vorderer: Das macht Ihr Buch ja so gefährlich, weil verunsicherte Eltern gerade aus dem Bildungsbürgertum jetzt noch mehr Angst haben, dass die Medien Schlimmes mit ihren Kindern anstellen.

Finden Sie es denn nicht besorgniserregend, dass der Medienkonsum von Kindern und Jugendlichen von Jahr zu Jahr weiter steigt?

Vorderer: Jugendliche haben sich schon immer in fremde Welten zurückgezogen, einige in exzessiver Weise. Früher waren es Comics, «Perry Rhodan»-Heftchen oder das Fernsehen. Das muss man nicht gleich verurteilen. Kontrollierter Medienkonsum schadet niemandem.

Spitzer: Mittlerweile konsumiert ein 15-Jähriger siebeneinhalb Stunden am Tag digitale Medien. Das ist mehr Zeit, als er in der Schule verbringt! Und Sie und Ihre Kollegen finden das normal.

Vorderer: Ein Teil der Zeit vor dem Bildschirm nutzen Jugendliche ja gerade für die Schule. Meine beiden Kinder können ihre Hausaufgaben ohne den Computer gar nicht mehr erledigen. Zudem hat sich die Zeit, in der Kinder lesen oder spielen, gar nicht verändert.

Wie geht das? Die Freizeit ist doch begrenzt?

Vorderer: Viele Medien werden heutzutage parallel genutzt. Man hört Musik, während man sich mit dem Freund trifft, spielt mit dem Computer, und nebenbei läuft der Fernseher.

Spitzer: Und das finden Sie gut?

Vorderer: Im Gegenteil, Multitasking halte ich für eine Illusion. Man kann seine Konzentration nicht auf mehrere Gegenstände gleichzeitig richten, ohne dass es zu einem Verlust der Aufmerksamkeit kommt und damit zu geringerer Produktivität.

Spitzer: Da stimme ich Ihnen einmal zu. Multitasker lassen sich nicht nur leichter ablenken. Sie können sogar schlechter zwischen verschiedenen Aufgaben hin und her wechseln. Die haben sich ihre Aufmerksamkeitsstörung quasi antrainiert.

Herr Spitzer, gerade weil Sie die Gefahren des Computers für Kinder und Jugendliche so betonen, müssten Sie ja dafür sein, das Thema in der Schule zu behandeln.

Spitzer: Überhaupt nicht. Die Schule soll den Kindern Grundlagenwissen vermitteln. Das funktioniert mit dem Computer schlecht. Wer etwas mit einem Stift aufschreibt, verarbeitet den Inhalt besser, als wenn er dasselbe in die Tastatur hackt. Das wissen wir aus verschiedenen Studien. Im Kindergarten und in der Grundschule hat der Computer deshalb definitiv nichts zu suchen, da überwiegen die Nachteile bei Weitem. Auch in der Sekundarstufe zweifle ich an seinem Nutzen.

Vorderer: Sie wollen also Computer bis zur Oberstufe aus der Schule verbannen. Ja, wo leben Sie denn? Digitale Medien sind Teil des Alltags, wir alle nutzen Computer.

Ab wann befürworten Sie den Einsatz von Computern im Unterricht?

Vorderer: Fast alle Kinder, die in die Schule kommen, haben Erfahrungen mit dem Computer gemacht. Deshalb macht es Sinn, auch schon hier mit Medienbildung zu beginnen.

Spitzer: Wenn ich das schon höre: Medienbildung! Es geht doch nur darum, die Kinder anzufixen!

Vorderer: Das ist Unsinn. Schule muss Kinder auf das Leben vorbereiten, und dazu gehört in einer Mediengesellschaft der kompetente Umgang mit Computern. Damit meine ich nicht, wie man den Computer an- und ausschaltet oder einen Begriff bei Google eingibt. Es geht darum, den Kindern zu vermitteln, was Computer leisten können und was nicht. Und sie sollen auch erfahren, welche Folgen ein exzessiver Computerkonsum hat.

Spitzer: Aber wir lassen doch Kinder in der Schule auch nicht Schnaps trinken, damit sie den Umgang mit Alkohol lernen. Solange Untersuchungen fehlen, die zeigen,

dass Computer in der Schule mehr nutzen als schaden, sollte man für das Geld besser neue Lehrer anstellen.

Vorderer: Ein Vorteil von Computerprogrammen ist, was wir Psychologen Selbstwirksamkeit nennen: Der Nutzer bekommt auf das, was er macht, sofort ein Feedback. Das kann im normalen Unterricht kein Lehrer leisten.

.....
Dieser Beitrag ist in «Schule & Familie» erschienen. Abdruck mit freundlicher Genehmigung des Zeit-Verlags.

