

Robert Soisson



Das Echternach Syndrom 3

Band 3 - Medienerziehung in
Luxemburg



Mit den Protokollen von Médiamorphose 1 & 2



1

¹ Zeichnung von Robert Soisson 2002

Das Echternach Syndrom

„Der Begriff „Echternacher Springprozeßion“ wird im Sinne der Form des „drei Schritte vor, zwei zurück“ für besonders mühsame Prozesse verwendet, bei denen viele Rückschritte zu verzeichnen sind.“² Adorno bemerkte: Die Echternacher Springprozeßion ist nicht der Gang des Weltgeistes (Minima Moralia, S. 165). Dass es die Luxemburger Politik nicht so sehr mit dem Weltgeist hat und lieber (außer in Geldangelegenheiten) ihre eigenen Wege geht, zeigt sie in den Domänen, welche in dieser kleinen Buchreihe thematisiert werden. Der Begriff Syndrom stammt aus der Medizin: „Typisch für ein Syndrom ist ein wiederkehrendes Muster von Symptomen, das sich bei verschiedenen Patienten in ähnlicher Form zeigt und deren Ursachen sich auf eine einzige Krankheit zurückführen lassen und nicht auf eine Vielzahl verschiedener Krankheiten, die beim Patienten zufällig zusammen auftreten. ... In der Soziologie wird eine Gruppe von Merkmalen oder Faktoren, deren gemeinsames Auftreten einen bestimmten Zusammenhang oder Zustand anzeigt, ebenfalls als Syndrom bezeichnet.“³

Die Texte setzen sich zusammen aus Artikeln, die ich in den letzten Jahrzehnten geschrieben habe und die in verschiedenen Publikationen veröffentlicht wurden. Dazu kommen Zeichnungen, die ebenfalls von mir stammen und oft als Illustrationen für diese Artikel gedacht waren.

Im Laufe meiner beruflichen Laufbahn als Psychologe im Schulbetrieb und meinen ehrenamtlichen Aktivitäten in

einigen nationalen und internationalen Vereinigungen während den letzten 40 Jahren habe ich zu verschiedenen Themen Artikel veröffentlicht und Konferenzen gehalten, die ich in 5 Bereiche aufgeteilt habe und zu denen jeweils ein Buch erscheinen wird:

Thematisch geht es um Angelegenheiten, welche die Kinder in diesem Lande - und darüber hinaus - betreffen. Es geht um ihre Rechte und um ihre Würde. Das was mit unseren Kindern geschieht würde ich ohne Übertreibung als ein Verbrechen an der Menschlichkeit betrachten. Nicht in dem Sinne wie der Ausdruck in letzter Zeit immer häufiger angesichts der schrecklichen kriegerischen Auseinandersetzungen und humanitären Katastrophen gebraucht wird, wo Kinder Tod, Folter, Hunger und Vertreibung erleben. Hier geht es vielmehr um die Zerstörung der Persönlichkeit des Kindes auf dem Altar der sogenannten Erziehung.

Trotz der Ratifizierung der Internationalen Konvention über die **Rechte des Kindes** durch den Luxemburger Staat ist die Konvention immer noch nicht zufriedenstellend umgesetzt. Besonders die politischen Rechte von Kindern und Jugendlichen sowie die der benachteiligten Gruppen unter ihnen werden vernachlässigt. (Band 1)

Die **Schulpolitik** berücksichtigt ausschließlich die Interessen der Lehrer. Eine kindorientierte, humane Schule wurde nie aufgebaut und die schwächsten Kinder erleben täglich einen entwürdigenden und frustrierenden Alltag. (Band 2)

Jeder wundert sich darüber, dass Menschen Trump wählen, für den Brexit stimmen den Populisten auf den Leim gehen und sich wegen eines Fußballspieles den Schädel einschlagen. Eine vernünftige **Medienerziehung** gibt es

aber in unseren Schulen nicht. Stattdessen bekommen private Trash-Sender Geld in den Hintern geblasen. (Band 3) Trotz vieler kurzlebiger Initiativen haben es die Maßnahmen der **Fremdunterbringung** nie zu einem kohärenten, zukunftsfähigen Modell gebracht. Auch hier verhindern widerstreitende Interessen wirklichen Fortschritt. Desolat ist in diesem Zusammenhang die Politik der geschlossenen Unterbringung (Band 4)

Der letzte Band dieser Reihe ist Fragen der allgemeinen Politik und der **Familienpolitik** gewidmet wo sich das Echternach-Syndrom auch voll auswirkt. (Band 5)

Aufgelockert werden die Texte durch Zeichnungen, die ebenfalls aus meiner Feder stammen.

Jedes Buch wird mit einem ein Vorwort eingeleitet, welches das Thema aus einer aktuellen Perspektive beschreibt und wird mit einem Sach- und Namenregister abgeschlossen.

Die einzelnen Artikel werden in der Regel im Original wiedergegeben, nur irrelevante Passagen werden gelegentlich weggelassen. Eine kurze Einleitung setzt den Artikel in seinen „historischen“ Kontext. Die meisten Texte sind in deutscher Sprache verfasst, einige aber auch in Französisch, Englisch und Luxemburgisch.

² https://de.wikipedia.org/wiki/Echternacher_Springprozession

³ <https://de.wikipedia.org/wiki/Syndrom>

Inhalt

Das Echternach Syndrom

Einleitung

Dezember 2001: Kinder und Jugendliche in der Neuen Medienlandschaft

März 2002: Medienerziehung: Rundtischgespräch vom 9. März im Rahmen von Médiamorphose I

April 2002: Médiamorphose: Zur Entwicklung der Medienlandschaft in Luxemburg

Februar 2003: Medienerziehung und Medienkompetenz

20-21 mars 2003: Médiamorphose II

Robert Soisson: Conclusions du Forum

Face aux nouveaux médias: faut-il éduquer ou laisser-faire?

Allocution de bienvenue: Walter De Toffol:

Cecilia von Feilitzen: Entwicklungen im Bereich Medienerziehung und Medienkompetenz auf der internationalen Ebene

Die Medienlandschaft im Wandel

Grundlagen von Medienerziehung

Allgemeine Prinzipien von Medienerziehung

Medienerziehung in der Praxis

Widerstände gegen Medienerziehung

Didaktik der Medienerziehung
Schlüsselkonzepte aus Ontario
Beteiligung im Produktionsprozess
Schlussfolgerung

Rundtischgespräch - Diskussion

Verbatim Groupe de travail 1: « L'influence des médias interactifs: une dimension nouvelle? »

Judith Egger: Neue Medien und politische Bildung

Hans-Jürgen Bucher: Der Einfluss der interaktiven Medien auf die Medienkompetenz

Wolfgang Hahn-Cremer: Die Landesmedienanstalten und ihre Rolle bei der Entwicklung von Medienkompetenz

Diskussion

Verbatim Groupe de travail 2: Le rôle de l'école dans le développement des compétences médiatiques

Michel Clarembeaux: l'éducation aux médias en Communauté française de Belgique

Patrick Verniers: Le projet européen « Éducaunet »

Georges Barthel: L'initiation aux médias dans l'enseignement secondaire au Luxembourg

Verbatim Groupe de travail 3: La promotion de produits de qualité dans les médias

Cecilia von Feilitzen: La promotion de produits de qualité dans les médias

Literatur (Cecilia von Feilitzen)

ANHANG

Offene Briefe von Mitgliedern dem Verwaltungsrat
dem Conseil National des Programmes

Die Mission des CNP, seine Aktivitäten und sein
Impact

Die Absichten der Regierung und dem Service des
Médias

Die Behauptungen von verschiedenen Mitgliedern dem
Comité élargi

Games in Schools Conference

Gerhard Tulodziecki: "Medienkompetenz als Aufgabe
von Unterricht und Schule"

Einleitung

1: Medienkompetenz im Zusammenhang der
Nutzung von Medien für Lehren und Lernen

2: Medienkompetenz im Rahmen von
Erziehungs- und Bildungsaufgaben im
Medienbereich

2.1 Leitideen zur Medienpädagogik

2.2 Medienkompetenz im Aspekt
medienpädagogischer Aufgaben

3 Gestaltung medienpädagogischer Konzepte in
der Schule

Sarah Stephan: Medienerziehung im
Luxemburger Schulsystem: Schlussfolgerung

Rapport succinct sur une entrevue

Council Conclusions on European approach to media
literacy in the digital environment

INDEX

Publikationen von Robert Soisson

In eigener Sache:

Einleitung

Von 1999 bis 2012 war ich Mitglied des „Conseil National des Programmes“. Der CNP wurde geschaffen durch das Gesetz vom 27 Juli 1991 über die elektronischen Medien. Ich war ab 1996 Präsident der „Coalition Nationale pour les Droits de l’Enfant » und wurde als solcher auf Vorschlag des damaligen Sekretärs des CNP, Jeannot Kugener, aufgenommen. Neben allerlei Vertretern der « forces vives de la nation » (Parteien, Gewerkschaften, Berufskammern usw.) sollte ich mich hier für die Wahrung der Kinderrechte im Medienbereich einsetzen. Das schien mir auch sinnvoll, denn in Sachen Medienerziehung war bis dahin im Ländchen herzlich wenig geschehen.

Das Sekretariat des CNP wurde vom „Service des Médias“ des Staatsministeriums geführt. Darin lag ein Widerspruch, denn der CNP sollte ja eigentlich die Politik der Regierung in Sachen elektronische Medien (zumindest Teilbereiche davon) kontrollieren und eine der Hauptforderungen des CNP in dieser Zeit war die Einrichtung eines unabhängigen Sekretariats. Das wurde dann auch 2002 erreicht und der Sitz des Sekretariats von der „Maison Cassal“ in einen Raum im Gebäude der Handwerkerkammer auf Kirchberg verlegt.

Da der Bereich der elektronischen Medien sich unheimlich schnell entwickelte, musste das Gesetz von 1991 mehrmals angepasst werden, auch in Folge europäischer Richtlinien wie „Télévision sans Frontières“. Minister François Biltgen legte damals einen Gesetzentwurf vor, der eine neue Organisation für den Medienbereich vorsah, die „ARI“

(Autorité de Régulation Indépendante), welche etwas Ordnung in dem wild gewachsenen Medienbereich schaffen sollte. Beunruhigt über die Zukunftspläne der Regierung, besonders was die Rolle des CNP anbelangt, initiierte der damalige Präsident, Walter de Toffol, ein Seminar in Mondorf, „Médiamorphose“, das großzügig von der Regierung unterstützt wurde. Auf meinen Vorschlag hin, sollte sich eine der drei geplanten Arbeitsgruppen mit dem Thema „Medienerziehung“ beschäftigen.

Was dann auch geschah. Dieses Buch besteht zum größten Teil aus den Protokollen von „Médiamorphose 1“ und „Médiamorphose 2“, wobei das erste Seminar teilweise und das 2. ganz dem Thema Medienerziehung gewidmet war.

Bei der aufmerksamen Lektüre der Protokolle fällt auf mit welchem Desinteresse die Unterrichtsministerin Anne Brasseur diese Diskussionen verfolgte: Zweimal schickte sie den ebenso desinteressierten wie uninformierten Staatsbeamten Edmond Ries, der getreu seiner Zurückhaltungspflicht nur im Sinne von „la voix de son maître“ zu behaupten wagte, Medienerziehung habe es im Luxemburger Schulwesen schon immer gegeben. Falls es davon nicht genug gäbe, sei dies nur eine Folge unserer Mehrsprachigkeit, um die uns unsere Nachbarn doch so beneideten.⁴

Diese Legende, nach der Luxemburger Primaner (und nur sie) geniale Fähigkeiten im „language shifting“ besäßen mag zutreffen für Biertischgespräche und allenfalls amateurhafte Übersetzertätigkeiten auf Urlaubsinseln. Wenn aber auch nur ephemere Kenntnisse in irgendeinem Fachjargon erfordert sind, müssen unsere Primaner die Waffen strecken. Heute brauchen sie das auch nicht mehr,

dank der multiplen Übersetzungswerkzeuge die jedes Smartphone anbietet.

Jahrelang wurde aber das Lernpotential unserer Gymnasiasten durch ebenso dämlichen wie überflüssigen Sprachenunterricht blockiert durch dämliche und überflüssige Lehrer, die sich darauf beschränkten, während einem oder mehr Trimester dämliche und überflüssige Bücher ihren Schülern während 20 oder 30 Jahren vorzulesen, und ihnen als Prüfungsaufgaben dämliche und überflüssige Fragen zu stellen und ihnen daraufhin eine dämliche und überflüssige Bewertungsnote zu erteilen. Ich denke noch mit Schrecken an den Roman „The Bridges of Toko-Ri“, den wir Schüler als Gegner des Vietnam-Krieges über uns ergehen lassen mussten. Als einem Schüler das Buch des Englischlehrers, aus dem er uns Stunde für Stunde vorlas oder uns vorlesen ließ (Höhepunkt der damaligen „Secondaires“-Didaktik), in die Hände fiel, bemerkt er eine Passage, wo der gedächtnisschwache Lehrer eine Randbemerkung notiert hatte: „Laugh here!“.

Aus den Protokollen der Seminare geht hervor, dass Herr Ries ebenso überflüssig auf diesen Veranstaltungen war wie seine Ministerin. Er versteckte sich immer hinter den Erfordernissen der „Horreurs et programmes“, das Werkzeug mit dem Generationen von Erziehungsministern jeden Fortschritt in unserem Schulsystem abwürgten. Als ob es nicht anders gehe: Unsere hochausgebildeten Spitzenverdiener⁵ im Luxemburger Schulwesen haben so wenig Innovationsgeist, dass sie nur in streng geregelten Referenzrahmen ihr „Wissen“ weiterreichen können. Dass hier im Neuland wie der Medienerziehung äußerste Verunsicherung herrscht wundert es kaum, dass sofort der Wunsch nach einem Programm, speziell ausgebildeten Lehrern, einer neuen Sektion und was dergleichen noch mehr

laut wird. Alles in der Absicht, Medienerziehung weit von sich zu weisen und ein neues „Fach“ zu schaffen. Da die damalige Ministerin dieses Vorhaben jedoch weit von sich wies, war ihr Stellvertreter doch noch so schlau, den transversalen Charakter der Medienerziehung hervorzuheben und damit – angesichts des Schubladendenkens unserer Lehrer – in eine weite Zukunft zu verlegen. Wer kennt nicht die idiotischen Grabenkämpfe zwischen den „Fachlehrerverbänden“ (Deutsch, Französisch, Englisch, Mathe usw.), wenn es darum geht, Stundenpläne zugunsten des einen oder anderen umzugestalten.

Was auch aus den Protokollen hervorgeht, ist dass es überhaupt keine Aus- und Fortbildung im Bereich Medienerziehung gab und noch gibt. Nachdem wir auf unseren Seminaren gute Kontakte zu (deutschen) Anstalten und Einrichtungen geknüpft hatten, die sich in diesem Bereich spezialisiert hatten, versuchten wir, mit Hilfe des SCRIPT (Pascale Petri) Weiterbildungskurse in Luxemburg zu organisieren. Das Angebot war reichhaltig und interessant, doch die Einschreibungen so gering, dass das Projekt nach einem Jahr wieder fallen gelassen wurde.

Ein Lehrer, den ich sehr bewunderte, weil er in seiner Klasse erfolgreich (1. & 2. Schuljahr) versuchte, das Schreiben- und Lesenlernen mit Hilfe von PCs zu unterstützen wurde, wie das sooft geschieht, vom Ministerium geangelt um dort an der Ausarbeitung von neuen Programmen mitzuarbeiten. Kommt jedoch ein neuer Minister, werden diese Leute auf ein totes Gleis abgeschoben. So geschah es Gérard Gretsche, der zu einer „Task Force“ gehörte, die ein Konzept zur Medienerziehung ausgearbeitet hatte. 7 Jahre arbeitete er im Ministerium; das Projekt verschwand schließlich in der „untersten Schublade“. „Einfliegen, Staub aufwirbeln und wieder abhauen. Das ist die Philosophie“, so Gérard Gretsche in

diesem Buch: Management by helicopter nennt er das. So werden kreative Leute im Ministerium herausgeekelt. Aber den „Ries & Co“. ist das egal.

Richard Swetenham (auch in diesem Protokoll) wusste gar zu berichten, dass seine Kinder als Technologieassistenten für die Lehrer fungieren mussten, so gut waren letztere ausgebildet.

Als Vertreter der Nationalen Koalition für die Rechte des Kindes wurde ich gebeten, den CNP auf einer Konferenz in Stockholm zu vertreten. Diese war organisiert von der schwedischen „Présidence“ und es ging um die Rolle der Kinder in den Medien: Kinderprogramme, Werbung, Jugendschutz usw. Ein Thema war u.a. die Rolle der Kinder in der Werbung. Schweden war damals für ein Verbot der Werbung für Artikel, die Kinder ansprechen und auch für ein Verbot von dem Einsatz von Kindern in der Werbung. Als ich mein Flugticket im „Service des Médias“ abholte, wurde mir gesagt: „Und dass Sie es wissen. Luxemburg ist gegen diese Verbote!“. Von wegen Unabhängigkeit des CNP

Auf der Konferenz selber gab es ziemlich peinliche Ausrutscher der privaten TV Anstalten und -Produzenten. Ich habe ausführlich darüber im „Forum“ berichtet. (Kinder und Jugendliche in der neuen Medienlandschaft). Verschiedentlich wurde darauf hingewiesen, dass Erwachsene wohl auch einer wie immer gearteten Medienerziehung bedürften. Wieso sollten diese eifrigen Konsumenten von den schlimmsten Trash-TV-Produkten es fertigbringen, ihren Nachwuchs zu kritischen Medienkonsumenten zu erziehen? Geschweige denn. ihn davon abzuhalten, sich kinderschädliche Programme anzusehen?

Von da aus war es nur ein kleiner Schritt zum Thema „Signalétique“. Ist ein kleines rotes Rechteck oben links auf dem Fernsehbildschirm ein Warnsignal für nicht kindgerechte Programme oder – im Gegenteil – eine Einladung für die Kids, sich diese Filme dann erst recht anzusehen? Nun gibt es in vielen Ländern dieser Welt Systeme zur Kennzeichnung problematischer Inhalte für Filme und Videospiele. Bekannt hierzulande ist die „Freiwillige Selbstkontrolle“ in Deutschland (FSK) und im Videospielebereich auch PEGI ((Pan-European Game Information)).

Wie das sich so ergibt, war ich durch die Teilnahme an den Schoolnet-und Games in Schools-Konferenzen plötzlich auch bei PEGI gelandet. Immer dieselbe Feststellung: „Wir haben noch keinen Vertreter Luxemburgs in unserer Organisation“. PEGI wird sehr stark von der Spieleindustrie dominiert aber das Kennzeichnungssystem, das auf jeder Videospieldiskette gut sichtbar ist, gehört zu den besten auf der Welt. Nicht nur werden Alterskategorien festgelegt, sondern auch inhaltliche Hinweise auf Gewalt, vulgäre Sprache, Sex, angsterregende Szenen, Diskriminierung, Drogenkonsum, Glücksspiel usw. Auf den internationalen Treffen von PEGI werden diese Hinweise für den Konsumenten beständig aktualisiert und verfeinert. In Holland werden alle Neuerscheinungen von dem NICAM (Nederlands Instituut voor de Classificatie van audiovisuelle Media) begutachtet. Nähere Informationen zu PEGI⁶ auf der Webseite <http://www.pegi.info>.

Die Webseite der Nachfolgeorganisation des CNP, die ALIA (<http://www.alia.lu>) ist sowas von dürftig, dass es einem schon leidtun kann. Wahrscheinlich wurde sie zum letzten Mal 2014 aktualisiert und wenn man Menus anklickt geschieht rein gar nichts. Wahrscheinlich ist das Personal

von der ALIA wie schon zu meiner Zeit im Dauerstress. Vor Jahren verbrachten sie ihre Zeit damit, nationale und internationale Zeitungen zu lesen, alles herauszuschneiden, was mit Medienpolitik zu tun hatte und den Mitgliedern des CNP eine „Presserevue“ zu kopieren, die niemand las, die aber 50 Seiten und mehr umfassen konnte. Ein Audit wäre hier dringend notwendig gewesen!

In diesem Zusammenhang veröffentliche ich auch einen offenen Brief an die Mitglieder des CNP, den ich 2012 an sie gerichtet hatte um zu zeigen, welche hinterhältigen Methoden manchmal auch im Bereich der ehrenamtlichen Arbeit zur Anwendung kommen.

Ich bin schon auf die Trägheit und Phantasielosigkeit des Erziehungsministeriums eingegangen. Mehr durch Zufall erreichte mich die Nachricht, dass Maddy Delvaux immerhin schon mal einen ausländischen Experten angeheuert hatte, um ein Konzept für Medienerziehung an Luxemburger Schulen zu präsentieren. (Wenn Ministerien eine Angelegenheit auf die lange Bank schieben möchten, setzen sie entweder eine Arbeitsgruppe ein oder heuern einen ausländischen Experten an.) Diesmal musste Gerhard Tulodziecky⁷ von der Universität Paderborn dran glauben. Sein Vortrag, den er bei einer anderen Gelegenheit in Deutschland präsentierte geisterte jahrelang im Internet herum und ich glaube, er war auch einmal in Luxemburg, um seine Ideen vorzutragen. Ich habe den Text im Anhang zu diesem Buch wiedergegeben. Seine Vorstellungen über Medienerziehung entsprechen zu 100 % den Meinen; leider wurde der Text nicht in die Praxis umgesetzt.



8

Ein kleiner Lichtblick in dem traurigen Kapitel der Medienerziehung in Luxemburg ist die Masterarbeit von Sarah Stefan zum Thema „Medienerziehung im Luxemburger Schulsystem“ die man sich bei der Bibliothèque Nationale - wo Sarah auch arbeitet - ansehen oder ausleihen kann. Im Anhang publiziere ich die Schlussfolgerungen aus dieser Arbeit.



⁴ Bei den Originaltexten der Protokolle taucht öfters die Bemerkung auf: „Pas enregistré faute de micro“. Das war meistens der Fall, wenn Leute aus dem Publikum nicht ins Mikrofon sprachen. Das kommt leider auf solchen Konferenzen immer wieder vor, leistet dem Ganzen aber keinen Abbruch. Vielmehr möchte ich nachträglich hier den Personen danken, die die ganzen Gespräche aufgenommen und zu Papier gebracht haben.

⁵ <https://data.oecd.org/eduresource/teachers-salaries.htm> (weit über 110.000 \$ im Jahr bei unvermindert katastrophalen PISA-Resultaten)

⁶ Luxemburg ist z.Z. im Verwaltungsrat durch die Nachfolgeorganisation des CNP, das ALIA (Autorité Luxembourgeoise indépendante de l'audiovisuel) vertreten.

⁷ http://dbbm.fwu.de/semik/publikationen/downloads/tulo_vortrag.pdf

- 8 Mai 2005: Besuch des CNP bei der Landesmedienanstalt in Düsseldorf
- 9 Mai 2005: Besuch des CNP bei der Landesmedienanstalt in Düsseldorf

Dezember 2001: Kinder und Jugendliche in der Neuen Medienlandschaft

Spiele, Pornographie, Wahrnehmung¹⁰

Robert Soisson, Psychologe, Mitglied des „Conseil national des Programmes“ als Vertreter der Nationalen Koalition für die Rechte des Kindes

0. Einleitung

Welchen Einfluss haben die Neuen Medien auf unsere Kinder? Diese Frage stellen sich immer mehr Eltern, Lehrer, Politiker, Experten. Gibt es gesicherte Ergebnisse aus der Forschung? Hat der Umgang mit diesen Medien einen direkten Einfluss auf gewalttätiges Verhalten von Kindern und Jugendlichen?

Dieser Artikel versucht, den letzten Stand der Diskussionen um dieses Thema wiederzugeben. Das geschieht aus drei Gründen:

- Im Rahmen der schwedischen Präsidentschaft der EU fand vom 12-13. Februar ein Seminar in Stockholm über das Thema „Kinder und Neue Medien“ statt. Ich hatte die Gelegenheit, als Vertreter des Conseil National des Programmes an dieser Tagung teilzunehmen und möchte die Gelegenheit benutzen, über die Ergebnisse dieses Seminars zu berichten.
- An der Universität Göteborg in Schweden wurde 1997 mit der Unterstützung der UNESCO und der

schwedischen Regierung das "International Clearinghouse on Children and Violence on the Screen" gegründet. Dieses Forschungsinstitut versucht, unser Verständnis der vielfältigen Beziehungen von Kindern zu den Medien zu verbessern um eine Medienpolitik auf der Grundlage der Konvention über die Rechte des Kindes zu fördern. Kinder sollen Zugang und ein Recht auf Mitgestaltung der ihnen zugedachten Medienproduktionen haben; der Gebrauch, den sie von den Medien machen soll erforscht werden und ihre „Medienkompetenz“ gefördert werden. Das „Clearinghouse“ publiziert Jahrbücher und über das letzte möchte ich in diesem Artikel berichten.¹¹

- Seit drei Jahren bin ich Mitglied im Conseil National des Programmes und vertrete dort die „Coalition Nationale pour les Droits de l’Enfant“. Eines meiner Anliegen in diesem Gremium ist die Einführung einer Erziehung zur Medienkompetenz unserer Kinder in unseren Schulen. Beispiele im Ausland zeigen, dass dies möglich ist und entsprechendes Material wurde bereits entwickelt.¹²

1. Expertenseminar über Kinder und Jugendliche in der Neuen Medienlandschaft

Über 200 Teilnehmer aus den EU-Mitgliedsstaaten und den Ländern, die der EU beitreten möchten, aus der Medienindustrie, Regierungsstellen und NGOs hatten sich in Stockholm eingefunden um zu diskutieren *vor was* Kinder geschützt werden sollten, *warum und wie* diese Schutzmaßnahmen realisiert werden können und *wer* verantwortlich ist für ihre Umsetzung.¹³

Die Konferenz wurde durch die schwedische Kultusministerin Marita ULVSKOG eröffnet und durch ein

Referat von Cecilia VON FEILITZEN eingeleitet. Die Referentin arbeitet in dem oben beschriebenen „Clearinghouse“ und ist Mitherausgeber des weiter unten besprochenen Jahrbuchs über Kinder und neue Medien. Zwei Schulklassen mit 11-jährigen Kindern hatten eine kleine Show vorbereitet in der sie ihre Haltung gegenüber den Neuen Medien deutlich machten.

Drei Arbeitsgruppen diskutierten folgende Themen:

1.1 Schutz der Kinder vor schädlichen Inhalten im Internet sowie in Computer- und Videospiele

Alle Teilnehmer waren sich einig, dass es Schutzmaßnahmen geben muss. Diskutiert wurden technische Hilfsmittel wie Klassifizierungs- und Filtermethoden, Aufklärungskampagnen und Medienerziehung. Die Verantwortung von Eltern, Regierungen, Internet Serviceanbietern und Medienproduzenten wurden angesprochen. Ein einheitliches europäisches Bewertungssystem wurde gefordert.

1.2 Schutz der Kinder vor schädlichen Inhalten im digitalen und globalen Fernsehen

Angesichts beträchtlicher kultureller Unterschiede bei der Einschätzung der Schädlichkeit von bestimmten Inhalten wurde ein europaweites, differenziertes und wertneutrales Beschreibungssystem gefordert, um Altersgrenzen empfehlen zu können.



Sehr viel Wert wurde auf qualitativ hochwertige Kinderprogramme gelegt. Die Vertreter von öffentlich-rechtlichen Fernsehanstalten wurden dabei heftig von einer Vertreterin einer privaten TV-Kette angegriffen: Kinder wollten sich beim Fernsehen nur unterhalten („They just want to have fun!“) anstatt sich Filme über Randgruppen oder alltägliche Lebensprobleme anzusehen. Die Last der Verantwortung beim Schutz der Kinder darf nicht allein den Eltern aufgebürdet werden: Die Programmveranstalter müssen sie ebenso tragen.

1.3 Das Problem der Werbung, die sich direkt an Kinder adressiert

Hier prallten zwei Meinungen aufeinander: Auf der einen Seite die Teilnehmer, die finden, dass Kinder noch nicht die Fähigkeit haben, die Absichten der Werbung zu durchschauen und auf der anderen Seite die Teilnehmer, die meinten, die Werbeeinwirkungen seien notwendig, um gute Kinderprogramme zu gestalten. Außerdem würden Kinder so auf „real-life“-Situationen vorbereitet.

(Diese Haltung vertritt auch die Luxemburger Regierung, wie mir vor meiner Reise nach Stockholm mitgeteilt wurde)

Schlussfolgerungen der schwedischen Präsidentschaft

Durch die rasante Entwicklung der Medienlandschaft sind neue Probleme entstanden. Kinder werden zunehmend schädlichen Einflüssen ausgesetzt. Welche Einflüsse das sein können hängt von kulturellen Faktoren ab. Wie die Kinder geschützt werden können hängt von der Art und Weise ab, wie der Zugang zu den verschiedenen Medien möglich ist. Der Trend geht in die Richtung der Entwicklung von sicheren Filtersystemen. Noch wichtiger aber sei die Notwendigkeit, gute Kinderprogramme zu produzieren und

Kinder durch Medienerziehung zu kritischen Konsumenten zu erziehen. Medienerziehung sollte Bestandteil der regulären Schulausbildung sein. Eltern sollten besser und gezielter über Programminhalte informiert werden, die Konsumenten sollten gestärkt werden („empowering the consumers“). Kinder sollten beim Fernsehen darauf aufmerksam gemacht werden, dass eine Werbesendung stattfindet. Über die Notwendigkeit von Werbesendungen im Kinderfernsehen klafften die Meinungen weit auseinander. Die Schwedische Präsidentschaft hofft, dass die Diskussionen des Seminars die Gestaltung der EU-Richtlinie über Fernsehen ohne Grenzen sowie die Empfehlung zum Schutz der Kinder und der Menschenwürde im „Internet Action Plan“ günstig beeinflussen.

2. Gewalt in Video- und Computerspielen

2.1 Allgemeine Überlegungen

Viele Erwachsene, Eltern, Pädagogen und andere Personen, die mit Kindern in Kontakt sind, kennen das Phänomen der Videound Computerspiele, kennen auch mehr oder weniger die Möglichkeiten des Internets, aber das alles oft nur recht oberflächlich. Es fehlt an Zeit und an zuverlässigen Informationen über diese Spiele, damit z.B. Eltern den Zugang ihrer Kinder zu potentiell schädlichen Inhalten regeln können. Aber auch Leute, die professionell mit Kindern zu tun haben, wissen oft nicht besser Bescheid. Deshalb versuche ich hier, die wichtigsten Erkenntnisse aus dem Jahrbuch der oben erwähnten UNESCO-Einrichtung zusammenzufassen.

In den einleitenden Artikeln des Yearbooks stellen Ulla Carlsson und Cecilia von Feilitzen fest, dass mit der explosionsartigen Ausbreitung der Neuen Medien in den letzten 15 Jahren immer mehr Fragen über ihren Einfluss auf

die psychologische und soziale Entwicklung des Kindes gestellt werden. Immer mehr Kinder haben Zugang zu Medieninhalten, die an ein erwachsenes Publikum gerichtet sind. Der vielgepriesene unbeschränkte Zugang zur „Information“ bringt es mit sich, dass neue Ängste entstehen über die weltweite Verbreitung einer Einheitskultur, von Gewalt strotzender Unterhaltung, Pornographie, sexistischer, rassistischer und fremdenfeindlicher Inhalte.

Optimisten sehen in der Entwicklung der Neuen Medien Entwicklungschancen für Kinder und Jugendliche während die Pessimisten nur Gefahren wittern: Immer mehr Bereitschaft, Gewalt als Mittel zur Lösung von Problemen zu akzeptieren, Desensibilisierung gegenüber dem Gebrauch von Gewalt, gesteigerte Aggressivität, Abhängigkeit vom Medienkonsum, soziale Isolation, Verzicht auf außerschulische Aktivitäten, bis hin zu gesundheitlichen und kognitiv-emotionalen Schädigungen.

Den Einfluss der Neuen Medien auf Kinder und Jugendliche wissenschaftlich zu untersuchen ist schwierig:

- Da es sich um ein rezentes Phänomen handelt gibt es noch relativ wenig Forschung. Interessanterweise ist die Forschung in Japan, dem Land was eine Hauptrolle in der Entwicklung und Vermarktung von Videospiele einnimmt, am wenigsten entwickelt.¹⁵
- Kurzfristige Effekte des Konsums gewalttätiger Videos sind seit den Experimenten Banduras bekannt, es gibt aber so gut wie keine Untersuchung über die längerfristigen Auswirkungen eines solchen Konsums.
- Aus ethischen Gründen können Kinder nicht an Experimenten über den Einfluss von Gewalt und

Pornographie teilnehmen¹⁶.

- Die wenigen Untersuchungen, die vorliegen, wurden hauptsächlich in den reichen Ländern durchgeführt; hier sind die Neuen Medien ja auch am weitesten verbreitet.
- Die Forschungsmethoden stehen noch stark unter dem Einfluss der Film- und Fernsehforschung der vorigen Jahrzehnte: Der Einfluss **interaktiver** Medien bedarf neuer experimenteller Settings.

In den meisten industrialisierten Ländern haben 80% der Kinder im Primärschulalter mindestens eine Videokonsole zuhause. Immer mehr Kinder haben direkten Zugang zu Internet. Trotzdem ist das Fernsehen immer noch an erster Stelle beim Medienkonsum der Kinder. Video- und Computerspiele brauchen zusätzlichen Zeitaufwand. In der Literatur werden die Kinder gewöhnlich in drei Kategorien eingeteilt: Gelegentlicher, mittlerer und häufiger Konsum. In den USA gibt es viele Kinder, die 30 Stunden und mehr pro Woche vor dem Schirm sitzen. Davon entfallen 2 Drittel auf Fernsehen und ein Drittel auf Videospiele.

In der Literatur unterscheidet man zwischen Computerspielen, Videospiele und Online-Spielen. Letztere sind nur über Internet zugänglich. Die Spiele selbst kann man in sechs Kategorien einteilen:

- Aktionsspiele
- Strategiespiele
- Abenteuerspiele
- Rollenspiele
- Sportspiele
- Simulationsspiele

Die problematischste Kategorie sind natürlich die Aktionsspiele. Kinder geben aber an, dass nicht die Gewalt, sondern Problemlösungsstrategien den Reiz des Spiels ausmachen¹⁷.

1998 setzte die Videospiele-Industrie 18 Billionen Dollar um ohne sich um die möglichen Auswirkungen ihrer Produkte auf die Kinder, ihre Familien und ihre Lebensumwelt (z.B. die Schule) zu kümmern. Dass die „Screenagers“ ihre Zeit damit verbringen, sich tage-, manchmal wochenlang durch gewalttätige, sexistische und oft auch rassistische Spielszenarios durchzukämpfen kümmert sie wenig; Hauptsache der Ertrag der japanischen oder amerikanischen Sicavs stimmt.

Eine Untersuchung in **Dänemark**¹⁸, durchgeführt vom Medienrat für Kinder und Jugendliche des Kultusministeriums zeigte, dass 338 Video- und Computerspiele allein im Jahre 1998 auf den Markt kamen. Davon waren knapp die Hälfte Action- und Simulationsspiele, nur 1% sogenannte „Edutainment“-Produkte. In den meisten Action-, Strategie- und Rollenspielen dominierten gewaltsame Inhalte, meistens eine Kombination von verschiedenen gewalttätigen Aktionen. In dieser Studie wurde eine Liste der 20 Spiele publiziert, die am meisten Gewalt enthielte.

Dies führt zum Problem der **Klassifizierung** interaktiver elektronischer Medien: Jan Christofferson versuchte eine Zusammenstellung der gebräuchlichen „rating systems“: Das strengste Kontrollsystem gibt es in *Australien*: Verbotene Spiele dürfen nicht verkauft oder verbreitet werden; wer es dennoch versucht riskiert eine Gefängnisstrafe. In *Japan* praktiziert die Medienindustrie eine Art freiwillige Selbstkontrolle. In den *USA* gibt es das

„Entertainment Software Rating Board“, ein Gremium das laut Christofferson die beste („most ambitious and extensive“) Klassifizierung liefert. *Europa* hat kein einheitliches Klassifizierungssystem: Es gibt Labels in Großbritannien, Dänemark und Schweden. Auf vielen Videospiele werden verschiedene Labels aufgedruckt, was Verwirrung stiften kann.

2.2 Erfahrungs- und Forschungsberichte

In allen Berichten wird festgestellt, dass es herzlich wenig Forschungsergebnisse im Bereich der Auswirkungen von Videospiele auf Kinder gibt und dass Anstrengungen unternommen werden müssten sowohl was die Zahl als auch was die Methodik der Untersuchungen anbelangt.

In **Kanada** fordert Stephen Cline¹⁹ eine „allgemeine Taxonomie für Videospiele“. Die Massaker an amerikanischen Schulen (Paducah, Jonesboro und Littleton) sieht er als eine mögliche Konsequenz einer Desensibilisierung gegenüber dem Gebrauch von Gewalt als eine Möglichkeit zur Lösung von Konflikten. Als Kronzeuge zitiert er Dave Grossmann, einen Ex-Kolonel der US-Armee, dessen Spezialgebiet es war, Soldaten die Hemmung vor dem Töten abzugewöhnen. Grossman²⁰ berichtet aus Erfahrung, wenn er beschreibt, wie Soldaten dazu erzogen werden, den „Feind“ eher als Zielscheibe denn als menschliches Wesen zu betrachten. Durch „emotionslose“, unblutige „Simulationsspiele“ gelang es den Ausbildern, die Hemmschwelle beim „Abdrücken“ drastisch zu reduzieren und damit „Eliteeinheiten“ herauszubilden. Grossman, der sich nach seiner Pensionierung anscheinend in einen Pazifisten verwandelt hat, sieht ähnliche Auswirkungen von Videospiele auf Jugendliche: „In other words, aggression training is more effective to the degree it is experienced as

not really violent – even pleasurable and enjoyable – which is the case for most games.“²¹



22

Die Beobachtung von Spielhallenbesuchern in Kanada zeigte, dass diese eine Art Abhängigkeit entwickeln, ihre Fähigkeiten (skillfulness) leicht überschätzen und daher eher bereit sind, diese vermeintlichen Fähigkeiten bei **Geldspielen** einzusetzen.

Videospiele werden immer perfektionierter und immer brutaler. Die interaktive Natur dieser Spiele wurde von De Waal²³ untersucht: Mit Hilfe des lizenzierten ICARUS-Systems wurden „blood flow, heart rate, eye muscle tension and galvanic skin responses“ von Jugendlichen beim Spielen