



DIGITALE HYSTERIE

Warum Computer unsere Kinder
weder dumm noch krank machen

GEORG MILZNER

BELTZ

Georg Milzner

DIGITALE HYSTERIE

Warum Computer unsere Kinder
weder dumm noch krank machen

BELTZ

Georg Milzner ist Diplompsychologe und in eigener Praxis als Psychotherapeut tätig. Seit vielen Jahren arbeitet er mit Kindern und Jugendlichen und erforscht den Einfluss der digitalen Medien auf den Menschen. Der Vater von drei Kindern ist Autor mehrerer Bücher; er lebt und arbeitet in Münster und in Düsseldorf.

Impressum

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- 22244-2

1 2 3 4 5 20 19 18 17 16

Inhalt

Einleitung

1

Ein kleiner Krieger hat Albträume

Computerkinder in meiner Praxis

Torben – Bildschirm ist nicht gleich Bildschirm

Von Ängsten gebannt

Falscher Alarm

Begründete Entwarnung

Kinder spielen auf der Höhe ihrer Zeit

Das digitale Dilemma

2

Machen Computer uns dümmer?

Wenn aus Zahlen Sorgen werden

Die aufgeheizte Debatte

Marco – Eigensinn als Stärke oder Problem?

Jenseits der Klischees

Was nicht benutzt wird, wird schlechter

Verderben Computerspiele die Sprache?

Intelligent, aber anders

Computerlernen im Labor

Experten in der Irrtumsschleife

3

Wie gefährlich sind Computerspiele?

Spiel: Versuch einer Definition

Erst mal kennenlernen

Ein Update für Eltern

Was lernt man beim Gamen? Ein Selbstversuch

Ins Netz anstatt in den Wald?

Kleinere Welt mit mehr Möglichkeiten?

Auch Wissenschaftler benutzen Computerspiele

Spielen für die Hirnforschung

4

Computersucht oder Leidenschaft?

Ein Blick in die klinische Forschung

Bestimmungsmerkmale einer Sucht

Kann ein Computer eine Droge sein?

Sucht ist etwas anderes als Gewohnheit

Gewohnheitsmäßiger Datenabruf als
Erwachsenenproblem

Quentin Tarantino und der Exzess

Von der Absurdität der Medienabstinenz

Die schärfsten Waffen: Anteilnahme und mediale Mischkost

5

Die neue alte Angst: Bildschirm und Gewalt

Hätte man Goethe verbieten müssen?

Der Beginn der Bildschirmgewalt-Debatte

Stimulieren oder abreagieren?

Das Verschwinden des Mitleids

Die reale und die virtuelle Gewalt

Verstörende Trainingseffekte

Gehemmter Spieldrang begünstigt Gewalt

Kein Bildschirmproblem, sondern ein gesellschaftliches Problem

6

Neue Wege für kreative Köpfe: eine Bilanz

Nachbauen und neu erfinden

Ein Automat schreibt Gedichte

Technik und Ausdruck

Warum Computer unsere Kreativität nicht gefährden

Ausflug ins Spieleland

Gaming und Hochkultur

Vielfältig verwendbar, aber kein Schöpfer

7

Das Computerproblem als Beziehungsproblem

Multikommunikation

Wir haben alle ein bisschen ADS

Kleine Aufmerksamkeitsethik

Programmiertes Mitgefühl

Sexualisiert das Internet die Kindheit?

Sexuelle Funktionsstörungen bei Jugendlichen

Digitale Verwahrlosung

Virtuelle Scheinbefriedigung

8

Wie gefährlich sind Facebook & Co.?

Die Skepsis der Tigermutter

Schlechte Laune durch Twitter, Facebook und Co.

Einsam miteinander?

Vernetzung macht nicht glücklicher

Facebook und die Kultur des Narzissmus

Marlene - Selfie und Sexting

Mobbing im Netz

Rohe Umgangsformen

Selbstverteidigung im Netz

Kämpfer im Netz

Überanpassung an die Massen im Netz

Die Zukunft sozialer Netzwerke

9

Selbststeuerung lehren statt Spiele verbieten

Damien - der Computer und die Amygdala

Warum Computerkinder aus evolutionärer Sicht besser dran sind

Wie soll man dosieren?

Versuchen, beide Seiten zu sehen

Erst uns und dann unsere Kinder besser verstehen

10

Was Kinder im digitalen Zeitalter von uns brauchen

Die Zukunft unserer Kinder beginnt heute

Eltern des digitalen Zeitalters

Ungeteilte Aufmerksamkeit schaffen

Das Modellverhalten überprüfen

Miteinander nachdenken

Feedback erwünscht

Sinnlichkeit: das Mehr für die virtuelle Welt

Unterstützung statt Sorge

Von heutigen Problemfällen zu künftigen Experten?

Kinder für das Kommende bereit machen

Danksagung

Anmerkungen

1. Ein kleiner Krieger hat Albträume
2. Machen Computer uns dümmer?
3. Wie gefährlich sind Computerspiele?
4. Computersucht oder Leidenschaft?
5. Die neue alte Angst: Bildschirm und Gewalt
6. Neue Wege für kreative Köpfe: eine Bilanz
7. Das Computerproblem als Beziehungsproblem
8. Wie gefährlich sind Facebook & Co.?
9. Selbststeuerung lehren statt Spiele verbieten
10. Was Kinder im digitalen Zeitalter von uns brauchen

*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

|

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 hauptsächlichste 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 ...

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 strategisches 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 schmerzhaft 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 unakkommodieren 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 göltig und nützlich ist, wird früher oder später auch in der Computerwelt 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 Verkürzungen 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 Medienabstinenz 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.