

Marco Hüttenmoser

Wie hart sind virtuelle Erfahrungen?

Zur Bedeutung der Medien für das Hineinwachsen der Kinder
in unsere Gesellschaft

Im Zentrum der nachfolgenden Ausführungen steht die Frage, welche Bedeutung virtuell vermittelte Inhalte und Erfahrungen auf den Alltag der Kinder, für ihr Hineinwachsen in unsere Welt, und somit ihre Entwicklung haben.

Die Frage nach den Auswirkungen virtuell vermittelter Inhalte auf die Kinder wurde in der Forschung wie in der öffentlichen Meinung bis anhin weitgehend auf die Frage nach der Wirkung brutaler Inhalte reduziert (*Wilhelm, Myrtek und Brügger* 2001, S. 17). Die Ereignisse der letzten Zeit werden diese unzulässige Einengung verstärken.

Die Rolle der Medien als Vermittler virtueller Inhalte

Bereits jüngere Kinder verbringen heute einen beachtlichen Teil ihrer Wachzeit vor und mit den neuen Medien (Fernsehen, Video, Computer, Handys, elektronisch gesteuerte Spielobjekte: Nähere Angaben über Ausmass der Nutzung in: *Bergert und Steinmann* 1997). Die neuen Medien sind die eigentlichen Vermittler virtueller Inhalte. Für eine ganzheitliche Analyse der Wirkungen müssen wir zwischen den übermittelten Inhalten und der Situation unterscheiden, in die die Nutzer durch das Medium versetzt werden.

Virtuelle Bilder, Signale, Botschaften haben, wie den Name besagt, die Eigenschaft nicht greifbar zu sein, d.h. über keine materielle Substanz zu verfügen. Das darf nicht darüber hinwegtäuschen, dass auch virtuelle Signale immer über ein Medium, einen bestimmten Träger vermittelt werden. Dieser Träger hat nun aber sehr wohl "handfeste" Eigenschaften. Das heisst: durch die Technik der Übermittlung wird eine Situation geschaffen, die das Verhalten des Nutzers auf einschneidende Weise bestimmt. Diese Ausgangssituation wird bei der Diskussion der Wirkungen virtueller Botschaften zumeist vergessen. Man beschränkt sich auf die Analyse der sicht- und/oder hörbaren Inhalte.

Für heranwachsende Kinder stellt sich als wohl grösste Herausforderung die Aufgabe, allmählich einen Zugang zur Welt, zur näheren und weiteren Umgebung zu finden. Es ist deshalb von grosser Bedeutung, wie, auf welchem Wege und über welche Medien den Kindern Welt vermittelt wird.

Unterschiede in der Übermittlung

Es ist einfach aufzuzeigen, dass je nach Medium virtuelle Inhalte völlig verschieden vermittelt werden (*Hüttenmoser 1980*).

Beobachtet man jüngere Kinder beim Radiohören, so kann man fest, dass das eine Kind völlig gebannt vor dem Lautsprecher sitzt, um eine mit Musik untermalte Geschichte aufmerksam zu verfolgen. Ein anderes Kind wird sich bei der gleichen Geschichte zur Begleitmusik im Raum bewegen, ohne deswegen einen Informationsverlust hinnehmen zu müssen.

Ganz anders werden sich die gleichen Kinder verhalten, wenn sie vor dem Bildschirm eine Sendung mitverfolgen. Sie können dies zwar in verschiedenen Stellungen tun, der Bewegungsfreiraum ist aber, sofern man nicht einen grossen Informationsverlust hinnehmen will, stark eingeschränkt. Augen und Kopf müssen auf den Bildschirm gerichtet bleiben.

Während nur über das Gehör vermittelte Inhalte eine beachtliche Verhaltensfreiheit zulassen – die Informationen können u.U. auch noch im Raum nebenan empfangen werden –, erfordert die Übermittlung von Bildern die Konzentration auf den Bildschirm oder die Projektionsfläche.

Es gibt zwar immer mehr Kinder und Erwachsene, die auch “nebenbei” fernsehen, und Haushalte, in denen der Fernseher einfach immer läuft. Ab und zu wirft man einen Blick auf den Bildschirm oder bleibt einen Moment vor dem Bildschirm stehen oder sitzen. Bei einem derartigen Verhalten wird jedoch nur ein Bruchteil der Information vermittelt.

Man kann nun argumentieren, dass derartige Prozesse selektiver Wahrnehmung auch im Alltag bei einer unmittelbaren Beobachtung des Geschehens, im Umgang mit andern Menschen, Tieren und Dingen ständig stattfindet. Bald hört man fast ausschliesslich zu, oder beobachtet intensiv mit seinen Augen, während andere Informationen weitgehend ausgeblendet bleiben.

Im Gegensatz zur medialen Übermittlung ist es allerdings im alltäglichen Geschehen möglich, den selektiven Prozess der Wahrnehmung jederzeit auszuweiten und zusätzliche Informationen über den Tastsinn, das Gehör, durch Drehen und Wenden des Kopfes, die kinästhetische Wahrnehmung einzuholen. Das nur

Gesehenes oder Gehörte wird so auf ganzheitliche Weise erfasst und von andern Sinnen überprüft. (Zum Problem der aktiven Rezeptivität bei Hans Kunz: *Hüttenmoser* 1982)

Den Nutzer an das Medium binden

Eine differenzierte Analyse der medialen Vermittlungsprozesse zeigt, dass die verschiedenen Medien nicht nur bestimmte Zugänge verbauen, sondern dass im Prozess der Vermittlung selbst Tendenzen enthalten sind, die Nutzer möglichst fest an sich zu binden.

Die Skala der Möglichkeiten, eine solche Anbindung an das einzelne Medium zu verstärken ist vielfältig. Dazu einige Beispiele:

Radio und Fernsehen verwenden zu einer stärkeren Anbindung des Hörers, respektive Zuschauers seit jeher gut hörbare akustische Signale und aggressive Klangabfolgen. Mit derartigen Signalen, die durch die Zimmerwände hindurch dringen, wird versucht, möglichst alle erreichbaren Nutzer vor dem Medium zu versammeln und deren Aufmerksamkeit zu erhöhen. Diese Möglichkeiten werden – nicht unerwartet - am intensivsten von der Werbung genutzt.

Von den Bemühungen um eine stärkere Anbindung an ein Medium sind insbesondere neuere Entwicklungen in der Spielzeugindustrie geprägt. Neuere Spielgeräte versuchen durch den Einbau bestimmter Ablaufmechanismen und virtueller Inhalte - Licht und Blinksignale, Alarmgeräusche, Wortbrocken usw. - die Aufmerksamkeit der Kinder von der Welt, der Umgebung, von andern Spielgeräten weg immer wieder auf sich zu lenken.

Vor vielen Jahren, noch am Anfang dieser Entwicklung derartiger Geräte, hat der Autor die Reaktion fünfjähriger Kinder auf neuartige Spielzeuge beobachtet und gefilmt (*Hüttenmoser 1968*). Es zeigte sich folgendes:

Wenn fünfjährige Kinder - in intensives Spiel mit klassischen Spielsachen wie Bauklötze, Holzautos usw. vertieft -, ein mit einem derartigen Mechanismen versehenes Spielgerät in Betrieb setzen, so ist das intensive Spiel zu ende. Hektik entsteht und Aggressionen werden sichtbar. Der Versuch, zu einem intensiven Spiel zurückzukehren oder das neue Objekt ins Spiel einzubeziehen misslingt den Kindern zumeist.

Es gibt heute eine ganze Variation derartiger Geräte. Sie sind zum Teil, wie Pokemon und Konsorten, komplexer, manchmal weniger aggressiv, manchmal auch aggressiver. Alle kennzeichnen sich jedoch dadurch, dass sie versuchen, die Aufmerksamkeit der Kinder immer wieder neu auf sich zu lenken.

Eine vergleichbare Tendenz zur Vereinnahmung der Nutzer stellen wir bei der Weiterentwicklung der Telefonie, vom einfachen Wandapparat zum Handy fest. Auch hinter dieser Technologie steckt der grossangelegte Versuch, die Nutzer stärker an das Medium zu binden und die Zeit, während der man telefonieren kann und selbst erreichbar ist, immer mehr auszudehnen. Wer heute etwas auf sich gibt, hat ein Handy. Dies gilt seit längerer Zeit für Jugendliche und wohl bald auch für Kinder.

Gerade bei diesem Medium wird sehr gut deutlich, wie es von der konkreten und anforderungsreichen Umwelt absorbiert. So sind – das betrifft zwar die Kinder “nur” als Opfer – seit der Einführung des Handys die Unfälle, die durch telefonierende Autofahrer und -fahrerinnen verursacht werden, stark angestiegen.

Eine vergleichbare Entwicklung ist bei den CD- und Radioempfängern feststellbar. Auch sie sollen den Nutzer – möglichst von klein an – überall hin begleiten. Überall und jederzeit kann der Nutzer auf diese Weise - Knopf ins Ohr - *seine* Lieblingsmusik, *seinen* Lieblingssender hören. Auch hier fördert die Technik die Abschottung von der Umgebung.

Die ständig fortschreitende Technik verrät zudem mit jedem Schritt ihre grundlegende Bindung an die Konsumwelt. Ohne steigenden Absatz geht nichts.

Anbindung des Nutzers an das Medium durch Einbezug der motorischen Komponente

Eine Anbindung des Nutzers an das Medium, die bloss über das Ohr oder über das Auge erfolgt, ist relativ schwach und das Kappen der Verbindung entsprechend einfach. Diese Lücke füllen neuere Technologien insbesondere im Bereich der Computer- und Videospiele. Hier werden Technologien eingesetzt, die auch das motorische Verhalten der Nutzer - vor allem Kinder und Jugendliche - in den programmierten Ablauf einbeziehen (*Hüttenmoser 1989*).

Wer immer schon Kinder bei Computer- oder Videospiele, an der Playstation beim Knöpfedrücker am Gameboy beobachtet hat, müsste eigentlich erschrecken. Wüsste man nicht, was die Kinder tun, würde man wohl ob der beobachteten hektischen und autistischen Verhaltensweise nach einem Psychiater rufen.

Es besteht kein Zweifel, dass diese Art von Technologie, die auf der Basis des Verstärkereffektes beruht, der ständigen Belohnung oder Bestrafung durch Blink- oder Alarmsignale, kombiniert mit der Aufforderung Knöpfe zu drücken oder zu Hebeln, rasch zu einer Art Sucht führt.

Zur Zeit sind Bestrebungen im Gang, die eine Verschmelzung der Computertechnologie mit der Kleidungsindustrie anstreben. Handys, Pager, Minicomputer bald wohl auch Gameboys und andere Spielgeräte werden in Kleidungsstücke eingebaut. Man soll, so die Industrie jederzeit über die neuen Technologien verfügen können. Dass damit aber auch deren Träger jederzeit den neuen Technologien und deren nach Gewinn strebenden Betreibern zur Verfügung stehen, wird nicht gesagt. Die hier angedeutete Entwicklung lässt sich durchaus mit den "Supercards" beim Einkaufen vergleichen, mittels derer ich jederzeit die Kontrolle über die Konsumenten habe.

Zwänge und Agressionen ohne Inhalt

Ein einfaches, klassisches Beispiel soll die Zwänge aufzeigen, welche die Technologie der neuen Medien auf den Alltag und das Verhalten jüngerer Kinder ausübt. Es stammt aus einem Forschungsprojekt, in dem mit dem Einverständnis der Eltern der Alltag fünfjähriger Kinder mit Videokameras festgehalten wurde, ohne dass die Forscher und Forscherinnen anwesend waren (*Hüttenmoser 1982, 1985*).

Dazu ein Auszug das Protokoll einer alltäglichen Szene:

Es ist Nachmittags um vier. Eine Wohnung in einem Hochhaus im fünften Stock.

Zwei Mädchen Theres (4 1/2 Jahre) und Graziella (6 Jahre) spielen im Kinderzimmer. Zunächst machen sie verschiedene Rollenspiele, indem sie sich bald als Knaben, bald für das Ballett, bald für eine Hochzeit verkleiden. Später holen sie aus einer Schachtel Knetmasse, die Graziella ihrer Schwester als Fleisch verkauft. Anschliessend werden, aus der Knetmasse Schlangen geformt und Theres erfindet dazu laufen Verse. Graziella spielt mit einem aus Legosteinen gebastelten Auto.

Nach längerem intensivem Spiel hört man, wie im Wohnzimmer der Fernseher eingeschaltet wird. Musik ertönt und es wird gesprochen. Die Mutter schaut sich im Wohnzimmer eine Elternbildungssendung an. Graziella fährt mit dem Legoauto zur Zimmertür, springt auf und fordert die Schwester auf, mit ihr "go Fernseh luege". – Die Mutter jedoch schickt die beiden Mädchen ins Kinderzimmer zurück.

Während immer wieder Gesprächs- und Musikbrocken vom Fernseher ins Kinderzimmer dringen, versuchen die beiden ihre Spiele fortzusetzen. Es gelingt nicht. Die Kinder beginnen ihrerseits Musik zu machen, die sehr rasch in Lärm ausartet. Wütend schlagen die Mädchen mit harten Gegenständen an die Heizkörper, blasen in voller Lautstärke in eine Spieltrumpete, werfen mit Legobausteinen um sich und zerstören die von ihnen gekneteten Schlangen ...

Nach einem weiteren Versuch vor den Fernseher zu gelangen, wird Theres von der Mutter erneut abgewiesen, kommt aber mit einer Packung Zuckerbären ins Zimmer zurück. Die Packung wird aufgerissen. Theres steckt einen Bären in den Mund, spuckt ihn wieder aus. Einen anderen Bären zerreißen die Kinder und teilen ihn unter sich auf: "D'Bei, der Chopf, d'Auge". – "Du hesch e bitz vill" meint Theres zu ihrer ältern Schwester Graziella."

Wohl kein Bild, kein Film im Fernsehen oder in einem Computerspiel wird bei einem Kind unmittelbar einen derartigen Wandel im Verhalten bewirken und so direkt zu aggressivem Verhalten führen, wie das unter Umständen allein das Einschalten des Fernsehers, verknüpft mit dem Verbot hinzusehen, bewirkt.

Wer immer die Aufgabe übernommen hat, Kinder im Alltag zu betreuen und zu erziehen, kann gewiss bestätigen, dass das geschilderte "Zuckerbäremetzeln" kein Einzelfall ist.

Die Medien, die klassischen wie die neuen, lösen dank der von ihnen verwendeten Techniken der Anbindung im Familienalltag sehr oft Konflikte aus. Es kommt zu Aggressionen, ohne dass dabei von Inhalten die Rede ist.

In diesem Sinne lautet eine erste Antwort auf die Frage "Wie hart sind virtuelle Erfahrungen?" – Sie sind "sehr hart", sofern man berücksichtigt, dass virtuelle Botschaften und Inhalte immer über bestimmte Medien mit bestimmten Techniken vermittelt werden, die ihrerseits durch bestimmte Interessen gelenkt sind.

Die Wirkung virtueller Inhalte

Wie steht es nun aber mit den Inhalten selbst? Welche Wirkungen hat die in den verschiedenen Medien gezeigte "second hand" Information, - virtuelle Bilder, virtuelle Spaziergänge, ...Szenen, ...Actions - auf den Alltag der Kinder?

Darüber gibt es, sofern man die Frage auf brutale Inhalte beschränkt, hunderte von Untersuchungen, Forschungsberichte, wissenschaftliche Artikel und Bücher.

Die Ergebnisse der verschiedenen Untersuchungen werden kontrovers diskutiert. Im Zentrum stehen sechs empirisch belegte Hypothesen:

Durch das Mitverfolgen von Gewaltakten am Fernsehen oder in Videofilmen könne die Gewaltbereitschaft des einzelnen abgebaut werden sagen die einen (*Katharsishypothese*). Andere verweisen darauf, dass gewalttätige Filme beim Zuschauer zu unspezifischer physiologischer Erregung führe (*Erregungshypothese*). Bei Vielsehern gehe diese Erregung zurück, das heisst, es finde eine

gefühlsmässige Abstumpfung statt (*Habituationshypothese*). Nochmals andere Untersuchungen postulieren direktere Wirkungen: Gewalt am Bildschirm rechtfertige die eigene Gewaltausübung im Alltag (*Enthemmungshypothese*), oder rege insbesondere Kinder an, das Gesehene Verhalten nachzuahmen (*Nachahmungshypothese*) (zuletzt: *Wilhelm, Myrtek und Scharf* 2000, S.33ff.; *Myrtek und Scharf* 2001, S.17ff.):.

Derart viele verschiedene Hypothesen? Und alle finden Bestätigungen in empirischen Untersuchungen? Die Wissenschaft streitet sich heftig. Jeder kämpft für die Glaubwürdigkeit seiner Hypothese. Wieso eigentlich?

Wieso sollen Kinder und Erwachsene auf virtuell gezeigte Gewalt einheitlich reagieren? Ist es denn nicht weitaus plausibler, dass das eine Kind auf gewalttätige Szenen am Fernsehen oder in Videofilmen völlig eingeschüchtert und ängstlich reagiert, also durch derartige Bilder die eigene Gewaltbereitschaft vermindert, während ein anderes, gleichaltriges Kind auf dieselben Szenen mit nachahmendem Verhalten reagiert?

Der Streit der Wissenschaft um die Vorherrschaft der einen These vor der andern macht tatsächlich wenig Sinn. Nebst alltäglichen Erfahrungen, die eher auf sehr unterschiedliche Auswirkungen gewalttätiger virtueller Szenen in den Medien hinweisen, liegt ein weiteres Argument für die Verschiedenartigkeit der Wirkung im jeweiligen Medium selbst.

Solange eine gewalttätige Szene, wie dies im klassischen Film oder bei Fernsehreportagen der Fall ist, "nur" mit Bild und Ton übermittelt ist, bleibt die Verbindung des Mediums zum Nutzer unvollständig. Die Bindung ist eher schwach. Der Nutzer ist nur über einen Teil seiner Sinne mit dem Geschehen am Bildschirm verbunden. Anders ist dies, wenn das Medium dazu übergeht, seine Nutzer auch körperlich-motorisch ins Geschehen einzubeziehen.

Wenn der "Film nicht mehr nur abläuft", sondern ein Kind dazu aufgefordert wird, aktiv und aggressiv ins Geschehen am Bildschirm einzugreifen und selbst Schläge zu erteilen. Wenn das Kind die virtuellen Gegner auf - vorstrukturierte - möglichst brutale Weise umbringen soll und dafür noch belohnt wird, ist auch eine andere Wirkung zu erwarten.

Bedauerlicherweise gibt es noch kaum grössere Untersuchungen über die Wirkung von Computer- und Videospiele. Verschiedenen Berichten über Fallbeispiele lässt sich jedoch entnehmen, dass die Identifikation jugendlicher Spieler mit den Hauptfiguren virtueller Szenerien gross ist (*Glogauer* 1998, S. 83ff). Dies legt die Annahme nahe, dass die Auswirkung weit stringenter sind. So ist es, eher unwahrscheinlich, dass ein Kind, das gewalttätige Szenen am Bildschirm liebt

und leidenschaftlich mitagiert, im Alltag von solchen Szenen abgeschreckt werden soll. Die These der Nachahmung des Verhaltens, oder der gefühlsmässigen Abstumpfung gegenüber Gewaltakten im Alltag liegt bei Technologien, die das motorische Verhalten des Kindes aktiv in das brutale Geschehen einbeziehen, weit näher.

Das heisst natürlich nicht, dass Gewalt am Bildschirm dort, wo sie nur über das Auge und das Ohr übermittelt wird, harmlos sei. Nur lässt die sensorisch geringere Bindung an das Geschehen eine offenere Art der Verarbeitung und Übersetzung ins eigene Verhalten zu. Der eigene personelle Grund, eigene Erfahrungen, die erfahrene Erziehung usw. können hier stärker einwirken und zu unterschiedlichen Wirkungen führen.

Dieser Feststellung entspricht, dass viele der erwähnten verschiedenen empirischen Untersuchungen, ganz gleich welche Hypothese sie vertreten, immer wieder zum Ergebnis gekommen sind, dass der persönliche Lebensgrund des Nutzers - Schichtfaktoren u.a. - bei der Auswirkung gewalttätiger Szenen eine grosse Bedeutung hat.

Was hier auf Grund von Untersuchungen über die Wirkung brutaler Inhalte an den Medien deutlich wird, liesse sich in der These verallgemeinern, dass je enger und umfassender die Bindung des Nutzers an das Medium ist, umso stärker und gezielter sind die vom Medium ausgehenden Wirkungen. Ist die Verbindung zwischen einem Medium und seinen Nutzern relativ locker und offen, so bestimmt der Lebensgrund des einzelnen Nutzers die Wirkung des Mediums und somit der virtuellen Inhalte stärker mit.

Chancen und Grenzen virtueller Darstellungen

Die bisherigen Ausführungen sind stark kulturkritisch geprägt. Es werden nicht nur die Inhalte der neuen Medien kritisiert, sondern auch die von den neuen Medien verwendeten und neu entwickelten Techniken.

Selbstverständlich ist sich der Autor bewusst, dass die neuen Medien nicht nur Abhängigkeiten schaffen, sondern auch positive Inhalte verbreiten. Es gibt auch gute Computerspiele und Lernprogramme, sowie Filme am Fernsehen und auf Videokassetten. (Hier wäre allerdings die Frage zu prüfen, ob sich "gute Software" auf dem freien Markt auch behaupten kann. Es ist äusserst schwierig, in einem Medium, dessen Grundausrichtung auf Konsum ausgerichtet ist, sinnvolle Lernprozesse und Spiele anzubieten.)

Mit den Möglichkeiten des virtuellen Bildes können Zusammenhänge sichtbar gemacht werden, wie dies in der unmittelbaren Auseinandersetzung mit alltäglichen Wirklichkeiten kaum oder nur mit grossem Aufwand möglich ist. Grund-

sätzlich ist es denn auch sinnvoll, dass wir die von uns erlebte und durchforschte vielgestaltige Welt mit virtuellen Inhalten überlagern und vertieft kommentieren. Es ist auch nicht zu bestreiten, dass dieses Vorgehen für Kinder, die ja die Welt vertieft kennen lernen sollten, besonders sinnvoll ist.

Es ist auch nichts dagegen einzuwenden, wenn Lernprogramme oder Spiele die Möglichkeit des Mediums, seine Nutzer aktiv einzubeziehen, um sich selbst Problemlösungen zu erarbeiten, einsetzen. Derartige Spiele und Lernprogramme erhalten – im Sinne einer qualitativen Auszeichnung – oft den Label “interaktiv”. Hier muss relativiert werden. Eigentliche Interaktionen sind im Rahmen von Lernprogrammen und Spielen nicht möglich. Die sogenannte Interaktivität erfolgt immer nur innerhalb eines vorgegebenen Programmes, das sich im besten Falle durch den Akteur – nach gewissen Grundregeln – verändern lässt. Wer immer innerhalb solcher Programme lernt oder spielt, wird in einen vorgegebenen Rahmen eingespannt, den er nicht verlassen kann.

Virtualität und Konstruktivismus

Mit dem Standpunkt, dass es für eine echte Interaktion auch lebendige Partner oder – im eingeschränkten Sinne – wirkliche Dinge braucht, stosse ich an den philosophischen Grund der Ausgangsfrage, wie “hart” den eigentlich virtuelle Erfahrungen sind.

Natürlich kann man mit E-mails, in meiner “Home-page”, mit “chatten” etc. kommunizieren, ähnlich wie das mit dem Schreiben von Briefen geschieht. Es trifft auch zu, dass über das Internet heute so etwas wie “virtuelle Kulturen” entstehen, die innerhalb des Mediums eine gewisse Eigenständigkeit behaupten und die in der Folge auf den nicht-virtuellen Alltag zurückwirken und ihn verändern.

Zur handfesten, tast-, begehbaren, mit den verschiedenen Sinnen erfassbaren Realität werden virtuelle Erfahrung oder virtuellen Kulturen jedoch erst, wenn sie sich im Alltag äussern, sei dies nun in Form von bestimmten Musikströmungen, eines bestimmten Haarschnittes oder einer neuen Haarfarbe etc.

In ihren Beitrag “Lernumwelten für Kinder im Internet” weist *Eva Schäfer* (2000, S. 321ff.) darauf hin, dass die grosse Bedeutung virtueller Lernprozesse im Internet und andern Medien mit der philosophischen Strömung des Konstruktivismus zusammenhängt.

Der Konstruktivismus, der in seinen extremen Formen davon ausgeht, dass die einzige Wirklichkeit jene ist, die wir in unserem Hirn konstruieren, hat seinen Grund in alten philosophischen und wissenschaftlichen Zweifeln an der menschlichen Wahrnehmung (*Glaserfeld*, von 1997, S 9.ff). Natürlich haben derartige Zweifel ihre Berechtigung. Sie dürfen meiner Meinung nach aber nicht dazu füh-

ren, dass man sich gar nicht mehr um die alltägliche Erfahrung – mit all ihren Täuschungen und Fehlschlüssen – kümmert, sondern sich virtuellen Welten zuwendet, in denen der Mensch angeblich seine Vorstellungen - frei und ungehindert von lästigen Widerständen - entfalten und ungehindert produktiv sein kann.

Ohne ins Detail muss hier festgestellt werden, dass sich im Laufe der menschlichen kulturellen Entwicklung jene Ideen und Phantasien am fruchtbarsten ausgewirkt haben, die ihre Realisierung in einer engen, fragenden und handelnden Auseinandersetzung mit der Materie, dem Alltagsgeschehen usw. gesucht haben und dabei nicht nur *gegen* das “Material”, sondern *mit ihm* gearbeitet haben, das heisst, sich vom Gegebenen anregen liessen.

So ist die Geschichte der bildenden Kunst wie der Musik voller entscheidender Einschnitte und wegweisenden Entwicklungen, die sich auf den partnerschaftlich-kreativen Umgang mit der Natur, der menschlichen Stimme, den Instrumenten, dem Farbmateriale, der Leinwand zurückführen lassen (*Hüttenmoser* 1973, 1996).

Ein Beispiel soll dies illustrieren:

Paul Klee gestaltete 1938 das bekannte Bild “Das Auge”. Sicher, da gab es im Vorfeld eine Idee zum Bild. In der konkreten Gestaltung des Bildes geht Klee jedoch sehr feinfühlig, ja liebevoll auf den gewählten Malgrund,- ein Stück Sackleinwand - ein und verstärkt mit Linien und Farben die vorgegeben Strukturen. Die Linien der Zeichnung folgen den Fasern des Sacktuches. Die Zweiteilung des Bildes ergibt sich aus dem Falz im Sacktuch etc. Ohne diese enge Zusammenarbeit, diese Partnerschaft mit dem Material würde das Bild wesentlich an Reiz und Aussagekraft verlieren. Es wäre kein Paul Klee.

Wenn man Kindern beim Spiel mit einfachsten Materialien zusieht, so kann man beobachten, dass jüngere Kinder über ähnliche Fähigkeiten verfügen, wie wir sie bei Paul Klee oder andern Künstlern feststellen können. Insbesondere jüngere Kinder haben noch die hervorragende Fähigkeit zu beobachten, auf das Vorgefundene, einzugehen und es in ihre Arbeit einzubeziehen. Die Arbeitsweise ist entsprechen hingebungsvoll und die Ergebnisse sind zumeist sehr überzeugend.

Zur Verdeutlichung des Gesagten ein Gegenbeispiel.

Der Autor hat in den letzten Monaten verschiedene Mails mit integrierten Computergrafiken erhalten. Da wird das Gesicht von Bin Laden mit Computerprogrammen verzerrt. Die WTC Türme werden - als seien sie aus Gummi - mit der Fähigkeit ausgestattet, Flugzeugen auszuweichen etc.

Was damit angedeutet werden soll: Die menschliche Phantasie ist auf den Widerstand des Gegebenen, die unmittelbaren Konfrontation mit wirklichen Dingen und Menschen angewiesen, wenn sie auf die Dauer auf fruchtbare Weise kreativ bleiben will. Im bloss Virtuellen verliert sie sich rasch im Unverbindlichen. Sie verliert den Boden. Wer den Menschen nur noch im Virtuellen ansiedelt, überschätzt seine Möglichkeiten masslos (Hüttenmoser 1982, 1997).

Zusammenfassung und Schlussbemerkungen

Das Problem der Auswirkungen virtueller Inhalte auf den Alltag und die Entwicklung der Kinder ist vielfältig.

Da ist zunächst die Feststellung, dass virtuelle Inhalte immer über bestimmte Medien vermittelt werden. Diese versuchen, mit unterschiedlichen Mitteln und in unterschiedlicher Intensität die Aufmerksamkeit der Kinder an sich zu binden. Alle diese Trägermedien sind in ein System geschäftlicher Interessen eingebunden, die die Tendenz haben, natürliche Bedürfnisse der Kinder, ihre Neugier und Phantasie für gewinnbringende Zwecke zu missbrauchen und gezielt Abhängigkeiten schaffen.

Das zweite zentrale Problem liegt in der Virtualität selbst. Zwar lassen sich mit den Möglichkeiten virtueller Darstellung wichtige Zusammenhänge aufzeigen und die komplexe Realität des Alltags besser darstellen. Da virtuelle Darstellungen sich jedoch auf das Sichtbare und Hörbare beschränkt, werden ihnen immer wichtige Aspekte der sinnlichen Erfahrung fehlen.

Eine zeitlich ausgedehnte und intensive Beschäftigung der Kinder mit den neuen Medien und deren virtuellen Inhalten führt bei Kindern zwangsweise zu wichtigen Defiziten in der Entwicklung.

In einem vom Autor dieses Beitrages geleiteten Nationalfondsprojekt "Das Kind in der Stadt" (Hüttenmoser und Degen-Zimmermann 1995) und einer Nachfolgeuntersuchung auf dem Land (Hüttenmoser 1996) wurde festgestellt, dass Kinder, die im Wohnumfeld nicht mit andern Kindern spielen können, deutlich länger vor dem Fernseher sitzen. Diese Kinder haben im Vergleich mit gleichaltrigen Kindern, die in guten Wohnumfeldern aufwuchsen, bereits im Alter von fünf Jahren deutliche Defizite in ihrer motorischen und sozialen Entwicklung. Zudem sind sie unselbständiger.

Es sind allerdings nicht primär das Fernsehen, die Computerspiele mit ihren virtuellen Inhalten, die die Kinder vom Spiel mit andern Kindern im Freien abhalten, sondern die Tatsache, dass kein geeignetes Wohnumfeld vorhanden ist. Das

heisst: In den allermeisten Fällen sind die Wohnumfelder von parkierten Autos oder von fahrenden Motorfahrzeugen, die ein Spiel vor der Haustüre nicht erlauben, besetzt.

Es ist sehr unwahrscheinlich, dass ein Kind in der Wohnung vor dem Fernseher oder dem Computer sitzen bleibt, wenn es die Möglichkeit hat, vor der Haustüre mit andern Kindern zu spielen. Das Interesse der Kinder an virtuellen Inhalten ist beschränkt. Kinder ziehen das Spiel mit wirklichen Dingen und die oft handfesten Interaktionen mit andern Kindern vor.

Im zuvor erwähnten Beitrag von *Eva Schäfer* (S. 326) zitiert die Autorin ein Gespräch mit einem 13jährigen Internetspezialisten. Zum Stichwort "Chatten" meint dieser: *"Früher habe ich auch geschattet. Macht irgendwie keinen Spass. Man kennt die Leute nicht, weiss nicht, ob es sie wirklich gibt oder was. Ich würde denen nicht viel erzählen. Die können sich als Supermann ausgeben und sind statt dessen gelähmt... Das wär ja nicht so schlimm, aber das können zum Beispiel totale Arschlöcher sein."*

Was tun ?

Es herrscht in unserer Gesellschaft die Auffassung vor, dass die Eltern alle Verantwortung für die Erziehung ihrer Kinder habe. Die Welt, die Umwelt könne man nicht verändern, heisst es immer. Die Antwort ist zu einfach, ja verantwortungslos.

Die ständig zunehmende Beeinflussung des Kinderalltages durch die Medien und der durch den Verkehr immer stärker eingeeengte Aktionsradius jüngerer Kinder, führen dazu, dass verantwortungsbewusste Eltern bald ununterbrochen zum Neinsagen gezwungen werden und so Gefahr laufen, ihre Beziehung zu den Kindern zu vergiften.

Es gibt eine gesamtgesellschaftliche Verantwortung für die Entwicklung der Kinder.

Das heisst konkret:

- Die Wohnumfelder müssen wohnlicher und kinderfreundlicher werden.

Der Bund wird nächstes Jahr eine neue Verordnung für Tempo 30 Zonen und Begegnungsstrassen erlassen. (UVEC 2001) - Insbesondere letztere kann sich äusserst positiv für das Aufwachsen der Kinder und im Hinblick auf einen reduzierten Medienkonsum auswirken. Es gilt nun möglichst viele derartige Zonen zu verwirklichen.

- Die Medien müssen mehr Verantwortung übernehmen.

Gewalttätige Inhalte gehören zu Zeiten, in denen Kinder einen beachtlichen Teil der Zuschauer bilden, nicht ins Programm. Das Risiko, dass sich derartige Inhalte negativ auf das Verhalten der Kinder auswirken, ist zu gross.

Sendungen für Kinder müssen so gestaltet sein, dass die Kinder direkt und indirekt die Kinder immer wieder dazu angeregt werden, den Fernseher abzuschalten und hinauszugehen, um virtuelle Erlebnisse im alltäglichen Umfeld zu ergänzen und zu vertiefen.

- Technologische Neuentwicklung dürfen nicht länger dazu dienen, Kinder und Jugendliche noch stärker an das Medium zu binden.

- Werbung für Kinder - zu Zeiten in denen vor allem Kinder vor dem Fernseher sitzen - sollten auf ein Minimum beschränkt, oder ganz verboten werden. (*Hüttenmoser* 1990)

- Virtuelle Inhalte und Szenen sind vor allem dort sinnvoll, wo sie auf Alltägliches Bezug nehmen, es auf andere Weise darstellen und Zusammenhänge aufdecken.

Die menschliche Natur findet ihre Erfüllung nicht in Hirngespinnsten. Menschliche Kreativität ist auf den Widerstand der Dinge und Mitmenschen angewiesen. Kultur entsteht nicht im virtuellen Alleingang des Menschen, sondern nur durch ein offenes und empfindsames Eingehen auf das, was den Menschen umgibt, was ihn umhüllt, auf dem er steht. Mensch sein erfordert nicht eine Abwendung, sondern eine Partnerschaft mit der Erde. Die Erde ist nicht des Menschen Untertan, sondern sein Partner.

Literaturverzeichnis

Begert, R. und Steinmann, M.: Kinder und Medien in der Schweiz, Bern: SRG Forschungsdienst 1997

Glaserfeld, E. von: Konstruktion der Wirklichkeit und des Begriffes der Objektivität. In: Gumin, H. und Meier, H. (Hrsg.): Einführung in den Konstruktivismus, München und Zürich: Piper, S. 9 - 39

Glogauer, W.: Die neuen Medien verändern die Kindheit, Weinheim: Deutscher Studienverlag, 1998

Hüttenmoser, M.: Spielsäckelchen, Dokumentarfilm, Kunstgewerbeschule Zürich 1968

Hüttenmoser, M.: Die Beziehung des Malers zu seinem Arbeitsmaterial und

deren Auswirkungen auf den Gestaltungsprozess, Diss. phil. Universität Basel 1973

Hüttenmoser, M.: Kinder als Zuhörer und Zuschauer, in: UND KINDER, Nr. 53; Zürich: Marie Meierhofer-Institut für das Kind, 1980, S. 51 - 58

Hüttenmoser, M.: Wider die Macher. Gedanken zum Tode von Hans Kunz. In: Schweizerische Zeitschrift für Psychologie und ihre Anwendungen, Nr. 4, 1982, S. 309-317

Hüttenmoser, M.: (Fernseh)szenen im Familienalltag, in: UND KINDER, Nr. 9; Zürich: Marie Meierhofer-Institut für das Kind, 1982, S. 15 - 39

Hüttenmoser, M.: Ein Tag im Leben der Familie Felder, in: UND KINDER, Nr. 21; Zürich: Marie Meierhofer-Institut für das Kind, 1985, S. 15-27

Hüttenmoser, M.: Die Rattenfänger von Atari, Intellevision & Co., In: Steyler Missionare(Hrsg.), Michaels-Kalender 1989: Steinhausen 1989, S.58-63

Hüttenmoser, M. (Hrsg.): Verspot(t)e Kinder, UND KINDER Nr. 38, April, Zürich: Marie Meierhofer-Institut für das Kind, 1990

Hüttenmoser, M.: Kein Schöner Land. Ein Vergleich städtischer und ländlicher Wohnumgebungen und ihre Bedeutung für den Alltag der und die Entwicklung der Kinder, in: UND KINDER, Nr. 54; Zürich: Marie Meierhofer-Institut für das Kind, 1996, S. 21 - 49

Hüttenmoser, M.: Lasciatevi toccare! Über Zusammenhänge zwischen Musik und Malerei. Vortrag auf Schloss Lenzburg. Masch. Manus. Muri 1996

Hüttenmoser, M.: Ich, du und es. Von der Umweltbeziehung zur Umwelterziehung, in: UND KINDER, Nr. 58; Zürich: Marie Meierhofer-Institut für das Kind, 1997, S. 7 - 37

Myrtek, M. und Schramm, Ch.: Fernsehen, Schule und Verhalten, Bern usw. : Huber, 2000

Schäfer, E.: Lernumwelten für Kinder im Internet. Eine Fallstudie. In: Marotzki, M; Meister, D; und Sander, U. (Hrsg.): Zum Bildungswert des Internets. Opladen: Leske + Budrich, 2000, S. 317-340

UVEC (Eidgenössisches Departement für Umwelt, Verkehr, Energie und Kommunikation): Vernehmlassung zur Teilrevision der Signalisationsverordnung, zur Verkehrsregelnverordnung sowie zum Entwurf der Departementsverordnung zur Anordnung von Tempo 30-Zonen und Begegnungszonen, Bern 2001

Wilhelm, P., Myrtek, M. und Brügger, G.: Vorschulkinder vor dem Fernseher, Bern usw. : Huber, 2001