

Joachim Rumpf

Kind und Computer in der Familie

1. Vorbemerkungen

Der nachfolgende Text über den Umgang mit Computern in Erziehung und Bildung wurde im Zusammenhang mit der Vorbereitung von Elternbildungsveranstaltungen im Landkreis Waldshut und in einer zeitgleichen Verknüpfung mit einem Projekt zur Beratung von Erzieherinnen in Kindertagesstätten im gleichen Landkreis zwischen 1995 und 2001 erarbeitet. Er beruht unter anderem auf eigenen Vorarbeiten zu denen vor allem ein Forschungsprojekt in den Horten der Diakonie in Düsseldorf gehörte, dessen Auswertungsbericht von mir 1989 vorgelegt wurde und ebenfalls auf diesen Seiten einen Platz gefunden hat. Die hier vorliegende Fassung ist vier Jahre alt und nach wie vor aktuell Wann immer ich davon Kenntnis erhalte, werden Hinweise auf aktuelle Forschungsergebnisse, die meine "alten" Erfahrungen und Empfehlungen stützen oder widerlegen, eingefügt.

Wenn auch sowohl die Projektauswertung in Düsseldorf als auch eigene Erfahrungen mit elektronischen Medien in den Arbeitsfeldern Heim und Schule keinen Anlass gaben, diese neuartigen Werkzeuge euphorisch zu begrüßen, so ist es einmal auf den eigenen Fortschrittsglauben als auch auf Beobachtungen bzw. Erfahrungen zurückzuführen, wenn ich mich nicht dazu durchringen kann, den Umgang mit dem Computer in Bausch und Bogen abzulehnen. Nicht zuletzt sind es die eigenen Nutzungsgewohnheiten – für mich ist der Computer mit hierfür geeigneten Programmen seit 1988 ein ungemein praktisches Schreibwerkzeug - die negative Assoziationen verhindern und dafür sorgen, dass ich bemüht war und bin, bei den eigenen wie bei den mir im Heim anvertrauten Kindern, jene Orientierungen zu berücksichtigen, die in diesen Texten weitergegeben werden.

Es darf in der Tat davon ausgegangen werden, dass "Computer und die digitale Datenverarbeitung also ein Segen und aus der heutigen Welt eigentlich überhaupt nicht mehr wegzudenken sind" sagte Gerald Hübner in der Sendung "Aula" des SWR2 am 26. August 2007.

Selbst wenn neuere Forschungen die Gefährdungspotenziale der Nutzung elektronischer Medien durch Kinder und Jugendliche bestätigen und in geradezu dramatischer Weise belegen, was bereits Jean Piaget Anfang der siebziger Jahre in Bezug auf die nachteiligen Auswirkungen für die kognitive Entwicklung von Kindern schrieb und in den Ausführungen über das Fernsehen breiten Raum einnimmt, so bleibt für mich das Gebot, die Gesamtproblematik vor dem Hintergrund der Gesamtsituation - und darum differenziert - zu betrachten.

Zu dieser "Gesamtsituation" gehören die Familien, die Kindertagesstätten und Schulen in einer von elektronischen Medien durchsetzten bzw. infizierten Gesell-

schaft. Und ich beobachte, wieder am Beispiel der eigenen Kinder und jener Kinder, die das Heim, für das ich tätig bin, mit einer Berufsausbildung verlassen, dass deren "Medienkompetenz" maßgeblich den jeweiligen Berufs- und damit zu einem guten Teil auch den "Lebens" - Erfolg beeinflusst.

Insofern erhalten meine Empfehlungen einen realen Bezug. Sie sollten nachfragenden Eltern und Berufspädagogen die Möglichkeiten und Grenzen der Verwendung elektronischer Medien vor Augen stellen und daran erinnern, dass es in ihrer Verantwortung liegt, ob und wieweit diese Einsichten das eigene Erziehverhalten modifiziert.

Die Texte werden von mit von Zeit zu Zeit durchgesehen. Ergänzungen werden dann vorgenommen, wenn auf die für diese Thematik bedeutsame Literatur hingewiesen werden muss. Da ich nicht mehr in Lehre und Forschung tätig bin und die nächste Hochschulbibliothek weit ist, wäre ich für entsprechende Hinweise von Besucherinnen und Besuchern dieser Seite sehr dankbar! Wenn Sie also bestimmte Titel vermissen, dann helfen Sie mir auf die Sprünge!

Dr. Joachim Rumpf
01. Juni 2005
aktualisiert: 31.10.2007

2.

Computerspiele - nicht Computer sind das Problem

Seit Weizenbaums Befürchtungen über die schädlichen Auswirkungen der Computernutzung durch Kinder und den ersten Erfahrungen im Umgang mit den Computern in Projekten, wie dem "Kind und Computer im Hort" in Düsseldorf Ende der achtziger Jahre, ist mehr als ein Jahrzehnt ins Land geflossen. Die Ausstattung mit Computern hat inzwischen fast das Ausmaß erreicht, wie die mit Fernsehgeräten und in vielen Kinderzimmern stehen heute diese Geräte. Und unter bestimmten familiären Bedingungen findet man Kinder schon im Grundschulalter und sich selbst überlassen vor dem Computer. Die Mutter hört und sieht nichts von ihren Sprösslingen, wenn sie gebannt von dem, mit Hilfe von Maus und Tastatur gesteuertem Geschehen, Computerspiele spielen.

Was passieren kann, wenn dieses "Spiel" - Verhalten in der Freundesgruppe oder unter den Schülern einer Klasse zur Norm wird, das erzählt dem Redakteur des "Hochrheinanzeigers", ein Lehrer aus Waldshut:

"Mir ist eine ganze Klasse abgestürzt. Die Sucht erfasste binnen Monaten fast alle Jungen dieser Klasse. Die Schulnoten brachen in den Keller und Sitzen bleiben stand ins Haus".

In dem Aufsatz von Heinz Hilbrecht heißt es dazu weiter:

"Ganz ähnliche Erfahrungen machte ein Lehrer in Rheinfelden: "Die interessieren sich für nichts mehr. Das einzige Thema ist der Computer." Dabei berichten Informatiklehrer, dass der Computer als Ganzes diese Schüler häufig gar nicht interessiert. Sobald es um ernsthafte Anwendung geht, steigen sie geistig aus dem Unterricht aus"

... ein Lehrer aus Wehr: "Die können sich kaum noch etwas merken. Der Unterricht geht einfach an ihnen vorbei". Soweit aus dem "Hochrhein-Anzeiger" vom 16.11.2005.

Mir erzählte der Klassenlehrer eines vierten Schuljahres aus einer Schule im Hotzenwald im Juli 2007, dass immer mehr seiner Schüler nur noch Computerspiele im Kopf und als Thema haben. Und wenn er mit den Eltern darüber spricht, zucken die nur mit den Achseln. Aber wenn es um die weiterführenden Schulen geht, dann nehmen sie uns persönlich übel, wenn wir diese Kinder ihrer miserablen Leistungen wegen nicht empfehlen können. "Wenn man diesen Kindern helfen wollte, dürften sie tagsüber nicht mehr nach Hause. Denen täte die Ganztageschule sicher gut."

Die "Interdisziplinäre Suchtforschungsgruppe Berlin (ISFB) im Zentrum für Human- und Gesundheitswissenschaften der Berliner Hochschulmedizin (Charite) hat in einer Studie Computerspiel-Süchtige Minderjährige mit Gelegenheitsspielern aus der gleichen Alters- und Bildungsgruppe verglichen. Dabei sind die Forscher auf deutliche Unterschiede zwischen beiden Gruppen gestoßen, die bestätigen, dass Computer-Spielsucht lebensuntüchtig macht. (www.isfb.org/Forschung/Forschungsergebnisse)

Wann aber ist ein Kind oder Jugendlicher "Computerspielsüchtig"? Über Symptome und über den Umgang mit dieser Erscheinung informiert ausführlich das Buch von Sabine M. Grüsser und Ralf Tahlemann, das unter diesem Titel: "Computerspielsüchtig. Rat und Hilfe" im Huber- Verlag erschienen ist. Dieser Verlag stellt Arbeitsblätter zur Verfügung, die helfen können, Suchtverhalten im Umgang mit Computerspielen zu erkennen.

In der dritten Januarwoche 2007 sprach mich der Vater zweier Kinder an und bat um Rat: sein achtjähriger Sohn sei "total heiß" auf bestimmte Computerspiele und er fürchtet, dass der Junge Schaden nimmt.

In dieser Familie, die Mutter ist eine vierzigjährige Sozialpädagogin, die Tochter ist zehn Jahre alt, gibt es keinen Fernsehapparat. Die Eltern sind hoch motiviert und engagiert, wenn es um die Erziehung und Bildung ihrer Kinder geht. Der Junge hatte sich das Spielgerät zu Weihnachten gewünscht und von seinen Großeltern erhalten. Da er daheim bisher nicht am Computer spielen konnte, war er häufig bei Schulkameraden zu Gast, wo Computerspiele in der Freizeit selbstverständlich waren. Nun konnte auch er daheim spielen. Um hier steuern und mitreden zu können, war der Vater bereit, nach erledigten Hausaufgaben mit seinem Sohn eine

halbe Stunde mitzuspielen. Diese Zeit war, wie er mir berichtete, auf der CD-Hülle vom Hersteller auch empfohlen. Vor einer längeren Spieldauer wurde ausdrücklich gewarnt. "Was soll ich Ihnen sagen", so der Vater, "ich hatte selbst Mühe, mich nach der halben Stunde loszureißen. Die Spielentwickler hatten den Spielverlauf so spannend programmiert, dass man total in die Spielsequenzen hineingezogen wird. Ich verstehe, dass mein Sohn davon ganz angefressen ist. Aber das ist doch nicht gut für ihn! Wenn sogar der Hersteller selbst auf die Gefahren, die drohen können, aufmerksam macht... Was wird nur aus den Kindern, wenn man da nicht aufpasst?"

3. Computernutzung kritisch prüfen

Wenn danach gefragt wird, wann bzw. in welchem Alter Kindern Computer in der Familie ohne Beschädigung der kindlichen Entwicklung zur Verfügung gestellt werden könnte, so ist es nicht leicht, darauf eine verbindliche Antwort zu geben. Bekanntlich gibt es inzwischen schon Programme, die sich an Dreijährige wenden. Es ist mir bisher keine Studie bekannt, die über die Auswirkungen eines derartig frühen Computereinsatzes oder über die Eignung entsprechender Programme Auskunft gibt. Immerhin steht die strikte Ablehnung im Raum, Kindern bis zum 12. Lebensjahr einen von Erwachsenen unkontrollierten Zugang zu elektronischen Medien wegen deren entwicklungsschädigenden Auswirkungen zu ermöglichen (Professor Christian Pfeiffer in einem Südwestfunk-Interview am 11.02.2007). Generell kann aber auch hier gelten, was bereits im Zusammenhang mit Fernsehen und Video gesagt wurde:

Die aktive Aneignung der Welt in Spiel und zahlreichen Alltagsvollzügen (ein Kind hilft der Mutter oder dem Vater z. B.) steht - auch von seinen zeitlichen Anteilen - im Vordergrund kindlichen Interesses. Dies haben Eltern in erster Linie zu fördern.

Das Argument, man kann nicht früh genug damit anfangen, Kinder an diese Technik heranzuführen, damit sie später (wann?) keine Probleme damit haben, ist als Begründung unzureichend. Die meisten unserer Computerexperten sind ohne Computer herangewachsen. Auf einem Elternabend berichtete ein Vater, dass sein Sohn den Computer seines Vaters nur einschaltete, um ein Flugzeug von einem Flugplatz zum anderen zu steuern. Andere Interessen hatte er nicht. Erst mit 23 Jahren entdeckte er die Möglichkeiten dieses Mediums. Fünf Jahre später war er verantwortlicher Mitarbeiter in der Informatikabteilung eines Betriebes. Im Übrigen ist zu bedenken, dass Heranwachsende heute in der Schule eine informationstechnische Grundbildung erhalten und dort an die Arbeit mit Computerprogrammen herangeführt werden

Es sind nicht die Erfahrungen im Umgang mit Computern, die maßgeblich den Berufserfolg eines Menschen bestimmen, sondern jene Eigenschaften, die am Anfang des Kapitels über Fernsehen und Video genannt wurden. Auch beim Einsatz von Computern in einem Kindergarten oder in der Grundschule müssen Erzieherinnen und Erzieher, Eltern und Lehrerinnen und Lehrer sehr sorgsam prüfen, was die Arbeit mit ihm bewirken soll und was sie tatsächlich bewirkt. Auf dem Bundesgrundschulkongress 1999 wurde zwar eine „vielseitige Nutzung der modernen Medien“ im Unterricht gefordert, zugleich aber darauf verwiesen, dass Sinn und Zweck von PC und Programmen verantwortlich geprüft werden müssten (aus: Grundschulverband aktuell, Heft Nr. 68 Nov. 99, S. 10 und 17) [1].

Dass Computerexperten davor warnen, Computer in der Schule zu verwenden, soll nicht verschwiegen und vor dem Hintergrund der hier genannten Prioritäten in der Erziehung und Bildung, ernst genommen werden [2]!

Nach Aussagen von Eltern hat der Computer in den Familien mit Kindern eine derartige Verbreitung gefunden, dass diejenigen, die noch keinen besitzen, Ausnahmen sind. In Haushalten mit Heranwachsenden zwischen 12 und 19 Jahren sind 2007 im Durchschnitt und für Baden-Württemberg 2,2 Computer vorhanden (JIM- Studie, Stuttgart 2007, S. 9). Diese Eltern berichten, dass sie einen kaufen müssen, weil es zum Beispiel Lehrer in weiterführenden Schulen gibt (besonders in den Gymnasien), die bereits heute Hausaufgaben aufgeben, die nur dann erfolgreich bearbeitet werden können, wenn die Schülerinnen und Schüler Zugang zu einem Computer u. a. mit Internet-Zugang haben. Es sind bereits in allen weiterführenden Schulen (also Haupt- und Realschulen sowie Gymnasien und berufliche Schulen selbstverständlich Computer vorhanden. Es gibt hier und da „Computer-Räume“, in denen Schülerinnen und Schüler Aufgaben bearbeiten bzw. den Umgang mit diesem Werkzeug üben können. Vor allem in den Sonderschulen setzen kundige Lehrerinnen und Lehrer den Computer im Unterricht ein. An der Rudolf-Graber-Schule in Bad Säckingen zum Beispiel stand den Schülerinnen und Schülern bereits Ende der achtziger Jahre ein Gerät in wenigstens einer Klasse zur Verfügung. Damals gab es noch gar keine Lernprogramme. Der Klassenlehrer, Herr Kniffel ist inzwischen ein leitender Beamter im Oberschulamt Freiburg, musste stattdessen alle Programme selbst entwickeln. Bereits in jenen Jahren, so konnte er mir nachweisen, bewährte sich der Computereinsatz in der Förderschule, da die Mädchen und Jungen hoch motiviert und die Lerneffekte entsprechend groß waren. Gerade im Zusammenhang mit schulischem Lernen, sei es in der Schule selbst oder bei der Bearbeitung von Hausaufgaben kann ein Computer, ausgestattet mit geeigneten Programmen, die Lernprozesse fördern. Gilt dies nun auch für den Kindergarten und für die Grundschule? Denn inzwischen wird auch im Kindergarten bei den drei- bis sechsjährigen Kindern der Computer ausprobiert [3] Es ist zur Verwendung von Bildschirmmedien einschließlich Computerprogrammen noch einmal ausdrücklich festzuhalten:

Kinder sind aktive Erkunder. Sie brauchen Bewegung und Gelegenheit, alle ihre Sinne und Körperfunktionen zu üben und ihr natürliches kreatives Potenzial zu nutzen. Dass weder die aktivierten körperlichen und geistigen Funktionen noch das Ergebnis eines mit Hilfe der Maus oder eines Joisticks gestalteten und ausgedruckten Baumes einerseits oder eines mit Pinsel und Farbkasten auf Papier gebrachten Baums andererseits vergleichbar sind, ist leicht einsehbar [4].

Die spielerischen Möglichkeiten von Computerprogrammen werden von Kindern gern genutzt. Doch gilt auch hier wieder: erst wenn ein Kind mit Malstift und Pinsel umgehen kann, dann können ergänzend die gestalterischen Möglichkeiten entsprechender Programme genutzt werden. Für sozialpädagogische Fachkräfte in den Kindertagesstätten und die Lehrerinnen und Lehrer in den Schulen empfiehlt es sich vor der Anschaffung von Computern - konzeptionelle Übereinstimmung mit Eltern und Trägern anzustreben und - kritisch nachzuschauen, welche Förderungspotenziale sich in jenen Projekten nachweisen ließen, über die in der Fachliteratur berichtet wird [5]. Darüber hinaus ist ganz selbstverständlich aber sehr genau zu prüfen, was die Kinder in einer Gruppe oder Klasse zu ihrem Gedeihen wirklich brauchen. Möglicher Weise müssen sie erst einmal lernen, sich zu bewegen, zu sprechen, zu singen oder in sehr praktischer Weise kreativ zu sein – also reichlich Gelegenheit brauchen, die Welt aktiv zu erkunden.

Drohen von Computerspielen Gefährdungen für unsere Kinder? Diese Frage stellen sich alle verantwortungsbewussten Eltern zurzeit immer wieder. Die Meldungen über Kinder, die Mitschüler und Lehrer in Schulen in den USA und in Europa bedrohen oder sogar töten, beunruhigen in dieser Zeit uns alle. Und immer wieder wird in Zeitungen, Illustrierten oder in Fernsehsendungen auf den Zusammenhang zwischen der Zunahme gewalttätigen Verhaltens Minderjähriger und den entsprechenden Trainingsmöglichkeiten in bestimmten Computerspielen und in Spielhallen verwiesen. (Vgl. dazu auch die Seite über "Kind und Computer").

Wenn aber allein diese Zusammenhänge als ein Ursache-Wirkungs-Mechanismus dargestellt werden, dann trifft das nicht den Kern der Ursachen. Wie oben im Zusammenhang mit dem Fernseh- und Videokonsum bereits berichtet, beschäftigen sich seit vielen Jahren Medienforscher, Psychologen und Pädagogen mit diesen Problemen. Für den Umgang mit dem Computer und dem Einsatz von Spielprogrammen gilt das gleiche, was zur Fernseh- und Videonutzung bereits gesagt wurde und soll hier, mit einem Zitat von Jürgen Fritz [15] noch einmal bekräftigt werden: „Nicht auf das Spiel, auf die Spieler kommt es an“ Natürlich darf aus dieser Kurzformel nicht geschlossen werden, dass es bestimmte charakterliche Eigenschaften allein sind, die den einen brutale und den anderen sanfte Spiele bevorzugen lässt. Mit einer so einfachen Erklärung würden wir die Verantwortung leugnen, die das soziale Umfeld, wie die Familie oder eine Gesellschaft haben, die ein entsprechendes Angebot überhaupt zulassen. Hier lässt sich ein besonders eindrucksvoller Beleg aus den USA anführen, in denn ganz gezielt Kriegs- und Tötungspraktiken in Computer- und Videospiele gefördert werden.

In einer Sendung des SWR 2 am 24. 04. 2004 führte Horst Bredekamp, Kunsthistoriker an der Berliner Humboldtuniversität dazu aus:

"Also das Spielen von Videogames und mit digitalen Spielen ist einer der Antriebe des so genannten Virtuellen gewesen, vielleicht der Hauptantrieb. Und die Prozesse, die sich hier ergeben haben, dass Verschiebungen zwischen der Welt des Alltäglich-Normalen in Führungszeichen und dem, was auf dem Bildschirm in Führungszeichen virtuell sich abspielt, dass Kinder also in diese Welt hineingehen, das ist ein Produkt von 15 Jahren Schulung durch höchst suggestive Spiele, die das Schönste des Menschen, also die spielerische Erlernung von Fähigkeiten, zunächst völlig legitimer Weise ausgenutzt hat.

Das zweite Motiv ist das Militär, das über Videogames, Kampfgames und dann die digitalen Spiele, vor allem in den USA versucht hat, die Tötungshemmschwelle des Menschen, die ja sehr hoch ist, herunterzusetzen. Und das ist auch gelungen. Im Ersten Weltkrieg haben etwa 20-25 Prozent der Soldaten geschossen, wenn sie Mann gegen Mann sich gegenüber standen. Die natürliche, anthropologische Tötungsschwelle ist eben sehr hoch. Im Zweiten Weltkrieg war das bis zu 40 Prozent etwa angewachsen, im Vietnamkrieg eine Spur erhöht, und man hat in Amerika seit den 70er Jahren entschieden Videospiele und dann später auch digitale Spiele eingesetzt, um das Töten zu trainieren für Soldaten, und die Hemmschwelle des Tötens ist nun bei etwa 90 Prozent, also 90 Prozent schießen dann auch, trainiert durch diese Spiele. Das ist ja statistisch alles erforscht, genauestens erforscht. Im Golfkrieg..., ich werde nicht vergessen, ich war in der Zeit in den USA; als Schwarzkopf etwa zwei Wochen nach Beginn des Krieges sagte: "We have long waited for the video generation, now here they are". Und er meinte die Piloten, die bildschirmgesteuert ihre Ziele angehen."

Was aus jenen Kindern wird, die von der Faszination geschickt gestalteter Spielabläufe so angezogen werden, dass sie süchtig werden können, lässt sich zur Zeit kaum mit Sicherheit vorhersagen. Das lässt sich erst nachweisen, wenn die Computerspielergeneration in die Berufsausbildung und ins Erwerbsleben kommt. Vorläufig muss gelten, was über die Folgen des übermäßigen Gebrauchs von elektronischen bzw. Bildschirmmedien bekannt ist (vgl. dazu die Ausführungen unter „Fernsehen und Video...“).

Die Nutzung von Computern und mit ihm der Aufenthalt im Internet sind heute – Ende 2009 – selbstverständlich geworden. 98 Prozent aller 12 bis 19-jährigen verwenden dieses Medium. Nicht einmal einen Computer bzw. Laptop brauchen unsere Mädchen und Jungen, wenn sie über ein entsprechend ausgestattetes Handy verfügen. Im Internet surfen und/oder Mails austauschen kann man heute praktisch von überall aus. Der Anteil der Intensivnutzer, also jenen, die täglich oder mehrmals in der Woche online sind, liegt gegenwärtig bei 90 Prozent. (JIM-Studie 2009, S. 91).

Oben erwähnte ich, dass ein Vater besorgt war über das, was sein Sohn am Computer spielt. Ich beruhigte ich den Vater: Wenn das familiäre Umfeld alternative Orientierungen lebt und sich Mutter und Vater unter anderem aktiv mit ihren

Kindern beschäftigen und - ganz allgemein gesagt: die Grundbedürfnisse beachten, dann müsste der Junge, trotz der Computerspielerei, gedeihen. Wenn der Vater ihm weiterhin hierbei über die Schultern schaut, durch Mitmachen die möglichen negativen Einflüsse (z. B. das Spiel als Wirklichkeit wahrzunehmen) zu bearbeiten und festes Vertrauen in die positiven, gestalterisch-aktiven Kräfte seines Sohnes hat, dürfte dieser diese Phasen verkraften und überwinden. Was für Fernsehen und Video gilt, das lässt sich auch hier als Faustregel empfehlen: Eltern achten darauf und sorgen dafür, dass das Spielen am Bildschirm stets den kleineren Teil der Freizeit eines Kindes füllt.

Es sind nicht alle minderjährigen Fernseh- und Videonutzer der vergangenen zwanzig Jahre verblödet. Unter bestimmten Voraussetzungen lässt sich sogar sagen, dass "Fernsehen klug und demokratisch macht" (so der Mannheimer Literatur- und Medienwissenschaftler in der Sendung "Aula" des Südwestrundfunks am Sonntag, d. 19. Juni 2006).

In Stichworten sollen aber die sich nachweislich schädlich auswirkenden und im Zusammenhang mit dem Fernsehen bereits benannten Einflussfaktoren noch einmal bekräftigt werden [16]:

das Familienklima:

In einer Familie, in der Gewalt gelebt wird, verstärken gewalttätige Computerspiele die Bereitschaft, selbst gewalttätig zu sein. Vorbilder in der Familie und / oder die Überzeugung, dort nicht geliebt (nicht wichtig) zu sein sind nicht selten die Ursache für eine ungünstige Persönlichkeitsentwicklung zu der - als ein Beispiel - die Flucht in die Gewalt (z.B. Gewaltverherrlichenden Filme und Spiele) gehört.

die Frustrationserlebnisse:

je häufiger Frustrationserlebnisse (z.B. Versagen in der Schule, Außenseiterpositionen in der sozialen Gruppe) auftreten und nicht kompensiert werden können (z.B. durch Aussprachemöglichkeiten, Erfolge auf anderen sozial anerkannten Gebieten wie dem Sport u. ä.) um so mehr wachsen Aggressionen und die Bereitschaft, gewalttätiger Aktivitäten. Entsprechende Spiele wirken sich auch hier verstärkend aus.

die Lebensperspektive:

wenn ein junger Mensch seine Existenz als sinnlos erlebt und (bzw. weil er) keine positive Zukunft für sich sieht, weil er z.B. Berufsziele oder andere Wünsche und Träume als für sich selbst überhaupt nicht realisierbar empfindet.

Es lässt sich gut nachvollziehen, dass Heranwachsende Video- und Computerspiele auch darum nutzen, um die Flucht aus einer Angst auslösenden Umwelt anzutreten. Ein nicht zu unterschätzender Reiz geht auch von der Tatsache aus, dass Heranwachsende mit Hilfe ihrer Computerwelt Kommunikationsbarrieren gegenüber

ihren Eltern errichten können, die um so höher sind, je weniger sich Mutter oder Vater mit Computern und dem „Computer-speak“ auskennen. Diese Welt schafft ihnen einen persönlichen Freiraum, der sie abgrenzt von der Welt der Erwachsenen. Während der oft stundenlangen Spiele, kann man seinen ganzen Frust über das unfriedliche Elternhaus und über andere ungünstige Lebensbedingungen austoben. Leider hat dieses Austoben keine befreienden Auswirkungen sondern verstärkt nur noch die Unzufriedenheit und den Verdruss. Ein Achtzehnjähriger schreibt über seine Erfahrungen mit Computerspielen dass es viele gibt, bei denen er sich "köstlich amüsierte". Es gibt aber auch Spiele, "da sitzt man wirklich ohne Ende vor der Glotze, da man mindestens 60 Stunden braucht, damit man ans Ende kommt. Ich kann aus eigener Erfahrung sagen: es gibt nichts besseres, als wenn nach einem Wochenende - man hat sein Tagen nicht richtig gegessen und getrunken - die Bitte kommt, die letzte CD einzulegen..."(Mark Kästner: Moorhühner jagen, Feinde auffressen. In: Bad. Z. v. 12.07.2000, S. 29)

Es ist zu verstehen, dass dieser Zwang, sich vor den Computer zu fesseln und selbst elementare Bedürfnisse zu vernachlässigen, Erschöpfungszustände zur Folge hat, die sich nachteilig auf Schule und Berufsausbildung auswirken. Nicht selten wachsen Aggression und Gewaltbereitschaft und werden mit hinaus genommen in die Schule oder auf die Straße. Noch einmal ist an dieser Stelle darauf hinzuweisen, dass allein schon das Angebot bzw. der Zugang zu Kriegs-, Tötungs- oder pornografische Video- und Computerspiele aus ethischer und pädagogischer Sicht als unverantwortlich zu betrachten ist [17].

In unserer Gesellschaft besteht ein erhebliches Spannungsfeld zwischen der Freiheit auf der einen und der Verantwortung auf der anderen Seite.

Bundes- und Landesbehörden bemühen sich gemeinsam mit Medienkonzernen in entsprechenden Arbeitsgruppen und Kontrollorganen darum, das jugendgefährdende Spiel- und Filmangebot zu beeinflussen.

Doch angesichts der Möglichkeiten, die inzwischen das Internet bietet, bleiben diese Bemühungen fragmentarisch. Damit bleibt die Verantwortung bei den Familien. Dort aber helfen im Familienalltag Verbote kaum. Die betreffenden Heranwachsenden brauchen Alternativen, die ihnen jene Abenteuer, soziale Anerkennung und Erfolge ermöglichen, die sie in ihrem Alltag vermissen.

Sie brauchen aber auch Lebensbereiche, innerhalb derer sie lernen können, den Computer und seine Möglichkeiten zum Vorteil ihrer Entwicklung zu nutzen. Allein unter diesem Gesichtspunkt können Computer in Schule und Familie zweckmäßig sein.

4.

Was über den Zusammenhang von Lebensbedingungen und den Auswirkungen von Bildschirmnutzung bekannt ist

Wie immer, wenn sich in der Kulturgeschichte der Menschheit, neue Medien herausbildeten, gab es nicht wenige maßgebliche Kreise in Kultur und Politik, die Gefahren heraufbeschworen und sogar das Ende der Kultur voraussahen [6]. Über die erwarteten Gefährdungen schrieb J. Weizenbaum zum Beispiel, dass die größte Gefahr für den Menschen darin bestehe, sich selbst als Maschine zu verstehen oder gar den Computer personifizieren und zu ihm eine emotionale Beziehung herstellen [7]. Unversehens schleichen sich auch in der Umgangssprache Begriffe aus der Computerwelt ein, wie "abspeichern" oder "falsch oder richtig programmiert sein". Vor nahezu zwanzig Jahren, als Computer zum ersten Mal in einem wissenschaftlich begleiteten Projekt in Horten zum Einsatz kamen, bestätigten sich die Befürchtungen Weizenbaums zunächst nicht, wie Sie, liebe Besucherin, lieber Besucher auf der Seite „Kind und Computer im Hort“ nachlesen können. Der Optimismus, der die Pädagogen seinerzeit beflügelte, ist angesichts der Realität unserer Gegenwart der Ernüchterung gewichen. Der Einzug von Computern in die Kinderzimmer hat nicht nur den Computer- und Programmherstellern märchenhafte Gewinne beschert und die Medienlandschaft verändert, sondern auch bei vielen Kindern deren natürlichen Potenziale verkümmern lassen. Hierzu einige Beispiele.

Dass Aggression und Unruhe wachsen und die Fähigkeiten, sich zu konzentrieren, durch die passiven Nutzung elektronischer Medien – und hier besonders Fernseh- und Videofilme) bei Kindern abnehmen, ist auf einem Psychologenkongress im Januar 1999 in Saarbrücken bestätigt worden. Die Gründe für die steigende Zahl hyperaktiver und konzentrationsschwacher Schülerinnen und Schüler ist nicht zuletzt auf den Mangel an konstruktiver Bewegung und eigener Aktivität zurückzuführen. Wer sich selbst vor den Bildschirm „anbindet“, dem fehlen Bewegung und aktive Betätigungen mit Dingen und anderen Menschen.

Die aggressionsverstärkende Wirkung Gewalt verherrlichender PC-Spiele ist ebenfalls hinlänglich untersucht und belegt. Die Hemmschwelle wirft unmittelbar nach der Nutzung derartiger Spiele deutlich herabgesetzt. Bei häufiger Nutzung neigen die Kinder eher zu Aggression und Gewalt „Das kann dazu führen, dass aus einer harmlosen Rangelei unter Kinder und Jugendlichen eine schwere Prügelei wird“ sagt die Psychologin Rita Steckel von der Ruhr-Universität Bochum (Bad. Zeitung, am 18.11.2001). Besonders dramatisch sind die Auswirkungen derartiger Filme und Spiele für die Herausbildung von "Mustern" im Sinne von Wertkategorien im Gehirn.

Es sind die Forschungen Manfred Spitzers und anderer Neurowissenschaftler (vgl. hierzu das Interview mit Prof. Christian Pfeiffer in der Sendung "Aula" des SWF 2 vom 11.02.2007), die belegen, dass sich bei Vielsehern in dem Gehirnareal, in dem sich die Wertvorstellungen bzw. Erfahrungen, die unser Verhalten "steuern" folgende Muster einprägen:

es gibt viel Gewalt in der Welt, es gibt keine Alternative dazu, es tut nicht weh und man kommt davon" (Spitzer in einem Vortrag am 27. Februar 2005). Computerspiele werden diese Kategorienbildung "Gewalttätiges Verhalten ist selbstverständlich" befördern.

Alle Lebensbedingungen, die zu einer derartigen Entwicklung Einzelner beitragen und weit wegführen von den in unserer Gesellschaft geltenden Erziehungs- und Bildungszielen wie zum Beispiel "berufliche und soziale Bewährung und... freiheitliche demokratische Gesinnung", bedürfen im Interesse der Betroffenen selbst und in unser aller Interesse einer Korrektur. Der Gesetzgeber hat die rechtlichen Rahmenbedingungen zum Schutze der Jugend vor entwicklungsschädigenden Einflüssen durch Massenmedien geschaffen. Die Beachtung der Jugendschutzbestimmungen im Lebensbereich der Familien vollzieht sich im Spannungsfeld von Freiheit und Verantwortung und verläuft nicht selten sehr konfliktreich. Eltern haben vielfach nicht gelernt, das Medienangebot in einer für die Kinder förderlichen Weise in den Familienalltag einzubeziehen. Stattdessen stehen sie ihren Kindern und deren Forderungen nach uneingeschränkter Teilhabe an elterlicher Mediennutzung recht hilflos gegenüber. Diese Hilflosigkeit ist unter anderem auf fehlendes Wissen zurückzuführen. Darum können Informationen Verhalten beeinflussen und sich auf Lebensgewohnheiten auswirken, sobald ein guter Wille vorhanden ist.

Hier ergeben sich Verpflichtungen für alle pädagogischen Fachkräfte innerhalb und außerhalb der Schule Eltern zu unterrichten und sie in die gemeinsame Verantwortung für das Gedeihen ihrer Kinder einzubinden [9]. Eine einzige pädagogische Strategie allein reicht nicht aus. Es gibt unterschiedliche Erkenntnisse, die sich auf verschiedene Dimensionen unseres Verhaltens und der kindlichen Entwicklung beziehen, die in der Erziehung und Bildung in den Familien, Schulen und sozialpädagogischen Einrichtungen beachtet werden sollten. Ich verweise erneut auf Ergebnisse der neurobiologischen Forschung, die in so eindrucksvoller und überzeugender Weise die Handlungsempfehlungen aus den Sozialwissenschaften untermauert. So hält zum Beispiel der Neurobiologe Gerald Hüther am 26.08.2007 im SWR2 fest:

"Kinder brauchen Aufgaben, an denen sie wachsen können. Die finden sie vielleicht nicht mehr in ausreichendem Maß in unserer realen Welt... Computer können all das bieten.. Und "was ist nun eigentlich das Gefährliche? Natürlich nicht die Computerspiele, sondern die Tatsache, dass es für so viele Jugendliche, vor allen Dingen Jungs, in der Welt, die wir Erwachsene für sie geschaffen haben, nicht genügend Aufgaben gibt, an denen sie wachsen können..."

Der Pädagoge schaut aber auch auf die Verantwortung von Eltern, deren Rechte in unserer Verfassung wie in der alltäglichen Praxis bis in alle öffentlichen und verbandlichen pädagogischen Einrichtungen hinein spürbar ist. An sie ist zu denken, wenn wir - wie zum Beispiel Professor Gerarld Hüther -, sagen müssen, *"dass unsere Kinder ihre Grundbedürfnisse in der gegenwärtigen Welt nicht befriedigt finden"*

Dass es Eltern gibt, die diese Grundbedürfnisse nicht beachten und zum Beispiel Medienangeboten, die ihren Kindern schaden, keinen Widerstand entgegensetzen können, ist zu bedauern. Resignierend stellte eine Achtzehnjährige in einem Bei-

trag für eine unserer Tageszeitungen fest: „Heute besteht für viele Kinder ein schöner Nachmittag darin, vor dem PC zu hocken und das neueste Hau-drauf- und weg- Spiel auszuprobieren oder eines der unendlich vielen, stumpfsinnigen Horrorvideos zu schauen ... Wie soll man Kinder dazu bringen, mehr Phantasie zu entwickeln oder sich mehr mit natürlichen Dingen zu beschäftigen, wenn zuhause ... nichts Besseres vorgelebt wird“ (Sina Plettenberg in BZ v. 07.07.00).

Insofern tragen allein die Erwachsenen die Verantwortung dafür, was und wie viel in einer Familie gesehen und gehört wird und was nicht. Darum gilt für Eltern als Abnehmer:

Nicht alles was gerade auf dem Markt (oder „in“) ist, muss gekauft oder konsumiert werden. ·Niemand zwingt uns dazu, dem Medienangebot gleichsam „bewusstlos“ zu folgen und die Anbieter durch hohe Einschaltquoten in ihren Bestrebungen nach Medienmacht und Gewinn zu unterstützen. Das ist allein unsere freie Entscheidung.

Und nach dem gegenwärtigen Stand der Medienwirkungsforschung zu Aggressions- und Gewalt fördernden Auswirkungen des Medienkonsums ist festzuhalten:

Die Aggressivität von Kindern wird durch Gewaltdarstellungen in dem Ausmaß gefördert, in dem sie den kindlichen Lebensalltag widerspiegeln [10].

Zu diesen Frustration und Aggression fördernden Alltagsbedingungen gehören:

Eltern nehmen sich keine Zeit für ihre Kinder, hören nicht zu, nehmen sie nicht ernst und unternehmen zu wenig gemeinsam. Die Bildschirm- und andere Medien treten daheim an die Stelle von gemeinsamen Aktivitäten. Das Klima zwischen Mutter und Vater und deren persönliche Situation sind belastet. Die Atmosphäre der Wohnumwelt ist für ein Kind ungünstig. Der Druck, der auf einem Kind lastet (z.B. Leistungsdruck in Schule und Elternhaus) ist für dieses Kind zu groß. Der Einfluss, den die Freundesgruppe ausübt, verstärkt Aggression und Frustration.

Insofern kann bilanzierend festgehalten werden: Ein Medium für sich genommen wird weder einem Kind zu Höchstleistungen in der Schule verhelfen, noch es für ein Leben in unserer Gesellschaft untauglich machen. Maßgeblich für Nutzen oder Schaden sind die Lebensbedingungen beziehungsweise die Situationen in deren Zusammenhängen Medien Anwendung finden [11] sowie die diesen Ausgangslagen entsprechenden Funktionen, die die Medien für den Anwender haben.

Erst auf der Grundlage einer derart kritisch-prüfenden Analyse und beobachtenden Haltung, die jeder Einzelne von uns zu beherzigen hat, können wir uns nun dem Zweck und den Vorzügen von Computern in Erziehung und Bildung zuwenden und ihm eine angemessene Stelle einräumen.

4 Entwicklungsfördernde Auswirkungen beim Umgang mit Computern

Wenn der Umgang mit Computern unter bestimmten Bedingungen Kinder in ihrer Entwicklung zu fördern vermag, so sollten wir hier etwas genauer hinschauen. In den folgenden Abschnitten wird Auskunft darüber gegeben, auf welche Dimensionen der seelisch-geistigen Entwicklung sich dieser Umgang auswirken kann (vgl. dazu auch die Ausführungen unter 1.1 in „Computer in Horten und Schulen“).

2.3.1. Die kognitive Dimension.

Sie ist relativ einfach zu fassen, wenn wir an Schulschwierigkeiten unserer Kinder denken. Da kann es zum Beispiel um die Förderung der Rechenfertigkeit gehen. Das Erlernen neuer Sachverhalte steht jedoch nicht im Vordergrund. Hauptfunktion von Computerprogrammen ist die Übung. Mit Hilfe eines Computerprogramms kann man zum Beispiel nicht Deutsch "lernen". Stattdessen können sehr gut Teile der Sprachstruktur geübt werden. Im Grunde wissen unsere Schüler schon worum es geht; die grammatikalischen Elemente eines Satzes haben sie zum Beispiel in der Schule kennen gelernt. Nun geht es darum, Routine und Sicherheit zu erwerben. Entsprechende Programme (Sprachspiele) ermöglichen das zum Beispiel mit Hilfe von Lückentexten oder Bestimmungsübungen. Es sprechen die vorgetragenen Untersuchungsergebnisse aus dem Bereich von Schule [12] und Sozialpädagogik [13] dafür, dass didaktisch sorgfältig entwickelte Programme für Schüler mit Lernproblemen nützlich sein können. Wir kommen gleich noch einmal im Zusammenhang mit der Programmauswahl darauf zurück. Kinder mit Schwierigkeiten in kognitiven und kommunikativ-sozialen Bereichen können in ganz besonderer Weise Nutzen für ihre Entwicklung aus der Arbeit mit geeigneten Computerprogrammen ziehen. Dieser Aussage liegen bereits Forschungsergebnisse zugrunde. Es sind vor allem seit Mitte der achtziger Jahre wissenschaftlich begleitete Projekte an Schulen für lernbehinderte Kinder, die die Zweckmäßigkeit des Computereinsatzes in schulischen Lernprozessen überprüften und geeignete Lernprogramme entwickelten.

2.3.2. Die motivationale Dimension.

Hier ist es zunächst schon schwieriger zu verstehen, dass die Arbeit mit Computerprogrammen das Interesse am Lernen (an geistiger Arbeit) zu fördern vermag. Tatsächlich aber sind entsprechende Computerprogramme nicht selten sehr gut geeignet, misserfolgsmotivierte Kinder zum Lernen zu bewegen. Warum das so ist, verrät uns ein Beispiel: Denken wir nur daran, dass ein Computerprogramm gleichsam "gefühlsneutral" einen Fehler rückmeldet. Bei Erwachsenen schwingt dagegen im Regelfalle eine versteckte (beziehungsabhängige) Aussage mit: "Du bist einfach zu dumm/zu faul/zu träge" oder: "Du willst mich ärgern". "das hast Du ja schon wieder falsch gemacht." "Nun nimm Dich aber mal zusammen!" „Das lernst Du ja nie, wenn Du so weitermachst!“ „Stell Dich nicht so dumm an!“ Oder, wie erst jüngst in der zehnten Klasse eines Gymnasiums geschehen: „Ihr solltet besser einen praktischen Beruf lernen...“ Unsere Kinder schalten dann gern auf stur. Ein Computerprogramm hat diese Nachteile nicht. Ein Kind ist erfahrungsgemäß darum bereit, die Aussage des Programms "das hast Du falsch gemacht" zu akzeptieren. Selbst wenn das Kind vor dem Gerät schimpft: dem Computer macht

das nichts aus; das Programm reagiert immer gleich. Kinder nehmen Fehlermeldungen von Computern bedeutend gelassener entgegen, als entsprechende Hinweise durch Erzieher. Der Computer enthält sich jedes wertenden oder diskriminierenden Untertons: Bei Bedienungsfehlern reagiert er mit einem Piepston; bei Arbeitsfehlern - je nach Programm - mit aufmunternden Sprüchen und der Aufforderung, es noch einmal zu versuchen. Auf der Beziehungsebene läuft da gar nichts ab.

Zur Förderung der Lernbereitschaft kann natürlich der Programmaufbau selbst beitragen. Wenn z.B. die Lernschritte so eingearbeitet worden sind, dass einem Kind mehr Erfolg als Misserfolg zurückgemeldet wird, dann ist es nachher stolz darüber, dass es so erfolgreich war. Unverzichtbar bleibt aber, dass wir Erwachsenen das anerkennen und entsprechend reagieren!

2.3.3. Die Dimension soziales Verhalten

Längst hat es sich herausgestellt, dass der Computer, ganz im Gegensatz zu früheren Annahmen, nicht dazu verführt, ein "Einzelkämpfer" zu werden. Das Gegenteil ist der Fall, wenn bestimmte entwicklungsfördernde Rahmenbedingungen gegeben sind. Immer wieder registrierten zum Beispiel Erzieherinnen und LehrerInnen, dass Kinder, die üblicherweise kaum zu aufeinander abgestimmten gemeinsamen Handlungen fähig zu sein schienen, vor dem Computer erstaunliche, bis dahin nicht vermutete soziale Verhaltensweisen zeigten.

Bezogen auf die Altersgruppe der Sieben- bis Elfjährigen haben die Praxis und die sie begleitenden Erhebungen darüber hinaus nachweisen können, dass Kinder soziale Arbeitsformen auch im Umgang mit dem Computer bevorzugen. Die prinzipielle Orientierung auf andere Kinder und auf den Erwachsenen hin, hat für die Kinder dieser Altersstufe Priorität. Sie wünschen sich besonders die Begleitung durch ihre Erzieherinnen und verraten uns damit zugleich, dass für die Kinder ein Computer die pädagogische Assistenz nicht ersetzen kann. Gerade bei Programmen, die die gleichzeitige Arbeit von wenigstens zwei Kindern vorsehen, können soziale Tugenden, wie zweckorientierte Zusammenarbeit, Warten können, Rücksichtnahme, Verständnis und Hilfsbereitschaft gefördert werden. Nach den bisher vorliegenden Forschungsergebnissen bewährt sich der Computer besonders, wenn ein Kind, das bereits mit Hard- und Software umgehen kann, einem anderen hilft, das zu lernen. Es ist also für die Förderung von sozialen Verhaltensweisen von Bedeutung, darauf zu achten, dass Erwachsene nur bei den ersten Kindern, die an den Computer heran geführt werden, die Anleitenden sind: Den "Computerführerschein" können späterhin andere Kinder mit Unterstützung derer erwerben, die ihnen hier schon einige Schritte voraus sind. Auch bei Schulversuchen hat es sich gezeigt, dass Schülerinnen und Schüler lieber mit anderen Kindern gemeinsam ein Programm bearbeiten, als allein vor einem Gerät zu sitzen. Sie beratschlagen, was sie antworten sollen und erleben auf diese Weise eine ganz neue Art zu Lernen, bei der partnerschaftlich das Neue erschlossen wird. Fehlermeldungen gehen stets beide an - wie sich beide am Erfolg freuen können.

2.3.4. Die Dimension Selbstwertgefühl

Auffälligkeiten - vor allem im Bereich des Umgangs mit anderen Kindern und Erwachsenen - haben nicht zuletzt ihre Ursachen darin, dass sich die betreffenden Kinder stets abgelehnt/benachteiligt fühlen. Sie konnten keinen Funken Selbstachtung entwickeln, wenn sie von ihren Eltern abgelehnt wurden. In nicht wenigen Fällen tun die Erwachsenen das ihrige noch dazu, wenn sie den Kindern zu verstehen geben, dass sie nichts Wert sind. Sowohl entsprechende Bemerkungen als auch Mienenspiel und Gestik können verletzen. Die Erfahrung, als Persönlichkeit mehr oder weniger Wert zu sein wird aber nicht nur im Umgang mit anderen gemacht. Erfolge und Misserfolge bei Bemühungen um eigene Leistungen, beeinflussen das Selbstwertgefühl ebenso nachhaltig. Der Computer kann sich dabei als hilfreich erweisen. Da bietet sich einmal die Erfahrung an: ich kann mit dem Ding umgehen; ich kann es steuern, ich kann damit etwas hervorbringen. Das ist für ein Kind ein Erfolg! Es kann stolz darauf sein und in Anlehnung an Erich Fromm lässt sich sagen: das Kind erfährt sich selbst als positiv, weil es etwas bewirkt [14]. Es wirkten sich aber weiter die mit Hilfe des Computers erzielten Lern- und Arbeitserfolge positiv auf die Herausbildung von Selbstvertrauen aus. Gerade hierfür geeignete Spiele und Lernprogramme ermöglichen positive Selbsterfahrungen und stärken auf diese Weise das Zutrauen zu sich selbst. Damit kommt die Bedeutung der Programmauswahl ins Blickfeld und andere Bedingungen, die gegeben sein müssen, wenn die Arbeit mit dem Computer Kindern helfen soll.

5 Geeignete Programme auswählen

Eltern denken beim Kauf von Programmen sowohl an die Wünsche ihrer Kinder als auch an die Auswirkungen, die die Programme auf sie haben können. Über die Fördermöglichkeiten ist im vergangenen Kapitel bereits einiges geschrieben worden. Also müssten wir wissen, welche Programme was fördern und welche wie schaden. Was ist zu tun, angesichts der großen schier unübersehbaren Angebots und dem Drängen unserer Kinder, dies oder jenes Programm unbedingt zu kaufen? Obwohl es ausgeschlossen ist, dass der Idealfall je erreicht wird und gleichsam jedes Kind ein für seine spezifischen Möglichkeiten und Bedürfnisse zugeschnittenes Programm erhält, haben wir die Programme, die bereits entwickelt worden sind, unter dem Blickwinkel ihrer speziellen Funktionen im Zusammenhang mit der Förderung ebenso spezieller Fähigkeiten zu prüfen. Unsere Entscheidungen für ein bestimmtes Programm (z.B. ein Spielprogramm, Rechnen, Sprachförderung, Sachkundefächer o. dgl.) können sich stützen auf die Anforderungen der Erzieherinnen und Erzieher oder auf die Empfehlungen der Schule, die das betreffende Programm in dieser Klasse (bei diesem Kind) bereits verwenden. Es kann aber genau so gut ein Programm - also auch ein Computerspiel - von uns ausgewählt werden, wenn wir es für den vorgesehenen Zweck für geeignet halten und darum angeschafft oder selbst geschrieben haben. Soweit es Unterrichtsinhalte berührt, ist der o. g. Kooperationsgesichtspunkt besonders zu beachten. Jede

pädagogische Institution kann bei der Bundeszentrale für politische Bildung (Pf. 2325 in 53013 Bonn) die sehr informativen Blätter „Computerspiele auf dem Prüfstand“ bestellen oder abonnieren. Zweimal im Jahr kommt eine neue Sendung, die kostenlos abgegeben wird. Bei der Auswahl von „Lernprogrammen“ wird es zweckmäßig sein, dass das Übungsprogramm für ein Kind (Beispiel: das große Einmaleins) auch für die anderen Kinder in einer Familie verwendbar ist.

Um Eltern und Fachkräften raten und helfen zu können, gibt es in jeder Region inzwischen Informationsstützpunkte. An Kreisbildstellen und an den Schulen (in Baden-Württemberg sind das die „Multimediaberater“) halten sachkundige Personen Informationen über Programme bereit. Nirgendwo muss also beim gegenwärtigen Verbreitungsstand von Computern bei Null angefangen werden. Es fehlt lediglich noch an Interaktionsprozessen unter den Computeranwendern und an Schnittstellen, die allen Interessierten ermöglichen würde, vorhandene Erfahrungen zu nutzen und effektiv auszubauen. Allein schon der Einsatz von Programmen, die in sozialpädagogischen Einrichtungen schulfächerbezogene Lernprozesse unterstützen sollen, brauchte eigentlich die Zusammenarbeit mit den Lehrern.

Wenn sozialpädagogische Fachkräfte oder Eltern Lernprogramme kaufen wollen, dann sollten sie die Lehrer (z.B. Multimediaberater in den Schulen oder Mitarbeiter in der nächstgelegenen Mediathek oder Kreisbildstelle fragen!

Auskünfte über geeignete Programme geben außer den Mitarbeiterinnen und Mitarbeitern in den Kreisbildstellen die Berater in Spezialgeschäften, bei denen sogar so genannte „Demo-Versionen“ angeschaut werden können. Es braucht also Zeit, wenn man für sein Kind das „richtige“ Lernprogramm kaufen will. Bei Spielprogrammen sieht es nicht anders aus. Hier können Kinderwünsche besonders weit von dem abweichen, was Eltern für verantwortbar halten.

6 Anmerkungen zum Internet

Hier haben wir es mit einer neuen Dimension unseres Lebens zu tun, die mehr ist, als die Nutzung von Computerprogrammen. Allein an der für 2000 geltenden Tatsache, dass 2,3 Millionen Kinder und Jugendliche unter 12 Jahren im Internet waren und damit doppelt so viel wie im Jahr zuvor, wird die Bedeutung der Internetnutzung unterstrichen. Über die Internetnutzung im Zusammenhang mit Erziehung und Bildung ist bisher noch wenig geschrieben und kaum geforscht worden. Die Forschungen des Instituts IconKids & Youth in München, von dem die hier genannten Zahlen stammen (vgl. Bad. Ztg. V. 16.01.2001), arbeitet als Marktforschungsunternehmen in erster Linie für Anbieter im Internet und nicht für die Nutzer und schon gar nicht für die Familienerziehung – es sei denn von dort käme das Geld. Heute, also Ende 2000 hatten 37 Prozent aller Kinder im Alter von sechs bis zwölf Jahren Gelegenheit, das Internet zu nutzen. Es nutzen fast ebenso viele Mädchen wie Buben das Internet. Internet ist Topthema auf den Schulhöfen. Am beliebtesten sind Webseiten von bekannten Kindermarken und Kinderkanälen.

Zwei Drittel der Kinder gehen einmal die Woche ans Netz. Im Durchschnitt sind sie eine Stunde online (1,9 Pfg/Min. mal 60 = 1,14 DM/Std.).

Sich mit der Internet-Nutzung – bezogen allein auf den Freizeitbereich oder auf den Schulunterricht – auseinanderzusetzen, dazu braucht jeder von uns viel Informationen aus den entsprechenden Forschungsbereichen und sehr viel persönliche Erfahrung [18]. So weit aber sind wir noch längst nicht alle und für viele von uns Berufspädagogen ist das Internet noch fremd. Bezogen auf unsere Kinder und Jugendlichen gebe ich einige Stichworte und deute dabei auf Themen, mit denen wir uns (gegenwärtig) vertraut machen sollten:

„Kindersuchmaschinen (z. B. „blindkuh“), „Kinderseiten von Fernsehsendern“ (z.B. „kindernetz“ vom SWF) [19], „Chatten“ (z.B. „kindersache“ von der Infostelle Kinderpolitik, Berlin), Kinderseiten und kommerz (z.B. „coole-schule“ von Kraft Jacobs Suchard).

Uns Erwachsenen bleibt nur noch wenig Zeit, wenn wir unseren Kindern zur Seite stehen und die Internekommunikation, die sich ja gegenwärtig mit dem Einsatz von entsprechend ausgerüsteten Handys noch steigern lässt, verantwortungsvoll begleiten wollen. Meine eigenen Erfahrungen mit dem „Internet“ beruhen einmal auf der eigenen Nutzung – vor allem aber auf den Arbeiten, die zurzeit mit den Kindern in unserem Heim durchgeführt werden. Für uns sind Voraussetzung und Ziel allen Umgangs mit Computerprogrammen und dem Internet das, was in der medienpädagogischen Literatur als „Kompetenz“ bezeichnet wird [20]. Bezogen auf das Internet als Informations- und Kommunikationsmedium heißt das für ihre Nutzer:

- 1. Sie erwerben bzw. besitzen die Fähigkeiten das Internet als Werkzeug zu erkennen, es selbst gestalterisch zu nutzen, als ein Instrument zur Optimierung ihrer Informationsbedürfnisse und interaktiven bzw. kommunikativen Möglichkeiten – sowohl als Einzelperson, als auch als Gruppe zu verwenden und ständig zu erweitern.
- 2. Sie erwerben bzw. besitzen die Fähigkeiten, Informationen zu sichten und zu bewerten (z. B. unter den Kriterien der individuellen Zwecke) und gezielt auszuwählen.
- 3. Sie erwerben bzw. besitzen die Fähigkeiten, die Möglichkeiten des Internet entsprechend kritisch wahrzunehmen und, wenn sie ihre Zwecke erreicht haben, das Internet zu verlassen. Dieser Hinweis ist darum ernst zu nehmen, weil im Zusammenhang mit der Internetnutzung Suchtgefährdungen, seelische Erkrankungen bzw. Verstärkung seelischer Störungen und erhebliche finanzielle Belastungen beobachtet wurden.

Wir wollen also die Kinder, die bei uns heranwachsen, befähigen, die Möglichkeiten des Internet zu beherrschen und zu nutzen, ohne umgekehrt vom Internet beherrscht zu werden und in die Rolle von „Medien-Analphabeten“ oder „chronischer Konsumer“ abzugleiten. Im Grunde gelten diese Beschreibungen eines kompetenten Mediennutzers für den Umgang mit allen Medien also nicht nur für die

elektronischen Medien sondern auch für Druckerzeugnisse. Um Medienkompetenz zu erwerben, braucht es Voraussetzungen. Wir können, um sie zu benennen, auf die Prinzipien zurückschauen, die für den Umgang mit Bildschirmmedien generell gelten und die im ersten Teil bereits genannt wurden. Greifen wir die entsprechenden Stichworte auf und übertragen sie auf den Umgang mit dem Internet:

Stichwort: Vorbild:

Für Eltern heißt das, sich zuerst selbst kundig machen und auskennen oder ihr Kind mit einer medienkompetenten Persönlichkeit ihres Vertrauens zusammenarbeiten zu lassen [21]. Eine Berliner Studie zeigte, dass es am häufigsten der Vater ist, der seine Kinder in die Internetnutzung einführt und dass sehr viele Minderjährige ihre ersten Erfahrungen außerhalb der Familie (Schule, Internet-Cafes u. a.) sammeln [22].

Stichworte: auswählen, gemeinsam arbeiten und darüber sprechen:

Für den Internetzugang heißt das, Kinder bzw. Anfänger nicht sich selbst überlassen, die Nutzungszeiten begrenzen und auf möglichst konkrete Aufgabenstellungen beschränken und Eltern/Erzieher sowie Kindergruppen gemeinsam am Computer im Internet bestimmte Informationen abrufen oder mit anderen Kontakt aufnehmen.

Der Wissenschaftsjournalist Michael Stein wies in seiner Sendung "Die Welt am Draht": Erziehung in Zeiten des Internet" (SWR 2 am 29.10.2007) auf die Bedeutung des Dialogs zwischen Kindern und ihren Eltern hin, dessen Ziel es sein könnte, sich über Inhalt und Ausmaß der Internet-Nutzung zu verständigen.

Stichworte: Herausfordernde Aktivitäten und Erfolge durch eigene Leistung:

Das Internet bietet hierfür die Möglichkeit der Gestaltung einer „Homepage“ und kreativer Leistungen. So wurden zum Beispiel in Remscheid in einem Projekt Kinder dazu angeregt, künstlerische Gestaltungsformen im Internet anzuwenden und auf diese Weise ihre Medienkompetenz zu fördern [23].

Stichwort: Kommunikation:

Die heute mehr und mehr mögliche Kommunikation und Kooperation mit Hilfe von E-Mail beziehungsweise Internet wird bereits von Kindern im Schulalter genutzt, um virtuelle Gemeinschaften zu bilden. Diese interpersonelle Kommunikation mit Hilfe der elektronischen Medien (z. B. chatten im Internet) ist ein gutes Beispiel für eine, den persönlichen Umgang mit anderen Menschen ergänzende Internetnutzung. Unverzichtbar bleiben also die Prioritäten der unmittelbaren interpersonellen (face to face) – Kommunikation und des Zusammenwirkens in der Familie, im Freundeskreis, im Kindergarten, in der Schule oder im Verein . Hier brauchen unsere Kinder Anerkennung und Akzeptanz. Hier wollen und sollen sie erfolgreich sein durch eigene Leistung. Die persönliche Begegnung muss im Vordergrund bleiben, das zum Beispiel kann als wertvolle Ergänzung betrachtet werden [24].

Stichwort: Rat und Hilfe suchen:

Gerade in den "Chatrooms" können Kinder Gefährdungen ausgesetzt sein. Irene Schumacher vom Jugendhilfswerk Freiburg hält es für dringend notwendig, dass Erziehende besser informiert werden beziehungsweise, sich Hilfe holen (Interview in der BZ am 12.04.2007). Spielerisch können Kinder lernen, welche Gefahren im Internet lauern und Erwachsene erhalten auf der Seite "chatten ohne risiko" wichtige Informationen für ihre erzieherische Arbeit. Weitere Informationen zu den Themen Handy, Computer und Internet gibt es bei:

www.internet-abs.de

www.elterntalk.de

www.elternundmedien.de

Vgl. weiter folgende Homepages:

<http://www.jugendschutzprogramm.de>

<http://www.usk.de>

<http://www.zavatar.de>

<http://www.jugendschutz.net/gewalt/index.htm>

<http://www.bpb.de/snp>

7.

Zusammenfassung:

1. Die Nutzung von Bildschirmmedien bergen Chancen und Gefährdungen. Gefährdet sind unsere Kinder und Jugendlichen dann, wenn sie mit Hilfe von Filmen, Spielen und der Internetnutzung Defizite ausgleichen, die sich auf die Befriedigung jener elementaren körperlichen und seelischen Bedürfnisse beziehen die in den betreffenden Familien nicht hinreichend befriedigt werden.

2. Die Nutzung von Computern, den Computerspielen und dem Internet eröffnen vielfältige und heute noch nicht absehbare und noch kaum in ihren Auswirkungen erforschte Chancen für die Kinder und Jugendlichen, für die diese Medien in erster Linie ergänzende Funktionen haben. Die können sich einmal auf Kommunikation (chatten), Unterhaltung und Entspannung beziehen und zum anderen auf den Erwerb, die Ergänzung oder das Training von Kenntnissen und Fertigkeiten unter anderem für die Bereiche Steckenpferd, Schule, Berufsausbildung oder Berufsausübung.

Gerade bei der Nutzung von Informationen aus dem Internet oder der Anwendung von Computerprogrammen kommt es darauf an, dass unsere Heranwachsenden kreativ - gestaltend damit umgehen, sie gleichsam als Werkzeuge für die Optimierung ihrer eigenen Arbeiten, wie schriftliche oder bildlich-gestalterische Leistungen verwenden.

3. Alle Personen und Institutionen, die für die Erziehung und Bildung in einem Gemeinwesen Verantwortung tragen oder sich mitverantwortlich fühlen, sind aufgerufen, gegen jene Erscheinungen einzutreten, die als Ursachen für den Missbrauch von Medien erkannt worden sind und im Interesse der heranwachsenden Generationen, unserer Kultur und Gesellschaft alles zu tun, was eine positive Ent-

wicklung jedes Kindes mit Hilfe von Medien und orientiert an den gültigen Erziehungs- und Bildungszielen fördert [25] . Wer den Missbrauch zulässt oder fördert, schadet dem Wohl des Kindes bzw. missachtet seine Grundbedürfnisse.

4. Wenn beziehungsweise solange Familien nicht in der Lage oder nicht bereit sind, ihren Kindern in Bezug auf den Umgang mit elektronischen Medien entwicklungsfördernde Bedingungen zu schaffen, beeinträchtigen sie fahrlässig oder bewusst das Wohl ihrer Kinder. Im Interesse der betroffenen Kinder sehe ich keine andere Möglichkeit, Schaden von ihnen abzuwenden, als Ganztagesangebote - zum Beispiel in einer Ganztageschule, in der sozial- und schulpädagogische Angebote gleichwertig nebeneinander stehen oder einen Ausbau ambulanter oder stationärer Einrichtungen der Jugendhilfe.

5. Wann immer private Unternehmungen, deren Ziel und Zweck es ist, Gewinne zu erzielen, Computerspiele für Kinder produzieren und in den Hand bringen, müssen bei Eltern und Berufspädagogen die Alarmglocken klingen.. Obwohl, wie in diesen Texten nachgewiesen, Computerspiele dazu dienen, Kinder in ihren bedeutungsvollsten Entwicklungsphasen an der aktiven Gestaltung ihres Lebens zu bremsen, versuchen Spielhersteller "die Folgen von PC-Spielen zu verharmlosen, wo es nur geht." (Christian Pfeiffer auf einem Medienkongress in Villingen. Zitiert nach Südkurier, Konstanz, 19. 04. 2008.) Es tragen Hersteller und alle Fachleute, die im Feld von Erziehung und Bildung tätig sind, eine große Verantwortung und haben die Pflicht, alles zu tun, um Eltern darauf hinzuweisen, dass jede Stunde mit einem Computerspiel den Kindern Zeit stiehlt, sich in positiver Weise zu bilden. "Wir müssen die Kinder dazu ermutigen, zu leben, statt zu ballern". (Pfeiffer an gleicher Stelle). Dem ist nichts hinzuzufügen.

Anmerkungen

[1] Vgl. dazu auch die Mitteilungen der Landesbildstellen Baden-Württemberg „Analog und Digital“. In der Ausgabe Nr. 2/1999 werden z. B. eine Reihe von Projekten vorgestellt, die in Schulen durchgeführt werden und über die Funktionen eines Computer unterstützten Unterrichts nachgedacht.

[2] Clifford Stoll: Warum Computer in der Schule nichts zu suchen haben und andere High-Tech-Ketzereien. Frankfurt/M. 2001;
Manfred Spitzer: Verdummen am PC. In: Badische Zeitung vom 07.05.2005

[3] Vgl. dazu z.B. Sabine Bomholdt und Ursula Sedlack: Keine Angst vor der weißen Maus. In: <http://www.kindergarten-heute.de/Fachinfos/Praxisbeiträge/pb> von Februar 2001

- [4] Vgl. dazu: Walter Korinek: Muss die Schule ans Netz? In: bildung & wissenschaft Heft 12/2000, S. 23-26
- [5] Zum Beispiel in „kindergarten heute“ Nr. 5/2000, S. 36 ff der Bericht von Sabine Bonholt u. a.: „Keine Angst vor der weißen Maus“.
- [6] Vgl. hierüber den Essay von Bruno Bettelheim: Brauchen Kinder fernsehen? In: TELEVISION Nr. 1/1998, S. 4-5
- [7] Weizenbaum, J.: Die Macht der Computer und die Ohnmacht der Vernunft. Frankfurt/M. 1977 Noch immer wird befürchtet, dass die Menschen beginnen könnten, wie Computer zu denken. Vgl. dazu Hildegard Schaufelberger in kindergarten heute, Nr. 7 – 8/1995, S. 11
- [8] Vgl. hierzu den Bericht von DANIELA BRAUN über ein Computerprojekt in einer Kindertagesstätte: Lasst die Kinder an die Maus! Wie Kinder in der Kita mit Computern umgehen. Freiburg 2000
- [9] Vgl. dazu u.a.: Singer, Kurt: Humane Schule in einer demokratischen Gesellschaft. Hrsg: AKTION HUMANE SCHULE, München, März 2001
- [10] Ergebnisse einer Fachtagung von Medienforschern im September 1995 in Arnstadt
- [11] Vgl. hierzu B. Sichtermann: Kinderfernsehen und die Sorgen der Erwachsenen. In: Czaja, D.: Kinder brauchen Helden... München 1997, S. 14 ff
- [12] Hier ist zu verweisen auf die zahlreichen Beispiele aus dem Themenheft „Grundschule und neue Medien“ herausgegeben von Hartmut Mitzlaff und Angelika Speck-Hamdan in Heft 103 der „Beiträge zur Reform der Grundschule“ (Arbeitskreis Grundschule-Der Grundschulverband- e.V.). Frankfurt a. M. Vgl. weiter: Landesanstalt für Rundfunk Nordrhein-Westfalen (LfR): Medienerziehung im Kindergarten: Neue Herausforderungen durch private Programme? LfR-Dokumentationen Band 3, Düsseldorf 1990
Langenbuch, G./Bauer, K.-O./Rolff, H.-G./Runte, P.: Computer in der Grundschule? Ergebnisse einer qualitativen Feldstudie an einer Dortmunder Grundschule. IFS-Werkheft 31, Dortmund 1989
Langenbuch, G./Mattern, K.: Auch der Computer ist ein Schreibwerkzeug. In: Grundschule, Heft 2/1990, S. 23 - 25
Mitzlaff, H.: Lernen mit Mausclick. Computer in der Grundschule. Frankfurt/M. 1997
- [13] Bonfranchi, R.: Der Einsatz des Computers in der Sonderpädagogik. In: Jugendwohl, 72/1991/7, S. 338 - 347

Höltershinken, D. u. a.: Praxis der Medienerziehung. Beschreibung und Analyse im Schulischen und außerschulischen Bereich. Bad Heilbrunn 1991
Richter, Bernd: Kindern mit Computern helfen. Neue Wege in der Entwicklung von Heim- und Pflegekindern. In: Unsere Jugend, Heft 3/1998, S. 119-124
Rumpf, J.: Computer in Erziehung und Bildung. In: Jugendwohl, 73/1992/11, S. 496 - 504

[14] „ich bin, weil ich etwas bewirke“ heißt es bei Fromm: Gesamtausgabe, Bd. 7, S. 212

[15] Aus der Loseblattsammlung „Computerspiele auf dem Prüfstand“, die von der Bundeszentrale für politische Bildung kostenlos zweimal im Jahr herausgegeben wird (Postf. 2325 in 53013 Bonn) und die u. a. Jürgen Fritz betreut
Vgl. auch u.a.: Dittler, Ulrich: Software statt Teddybär. Computerspiele und die pädagogische Auseinandersetzung. München 1993
Stadt Köln (Hrsg.) Computer- und Videospiele - pädagogisch beurteilt Bde.1 bis 7 1992 ff

[16] Über die Zusammenhänge zwischen Rahmenbedingungen und ihre Auswirkungen auf negative Entwicklungen Minderjähriger, vor allem mit dem Blick auf Nutzung und Auswirkung gewalttätiger Computerspiele vgl. ua.:
Aufenanger, Stefan: Medienrezeption von Jungen und Mädchen. In: ajs-Informationen 1/1995. Aufenanger lehrt an der Universität Hamburg und forscht seit langem über die Auswirkungen des Medienkonsums. In den vergangenen Jahren hat auch Professor Christian Pfeiffer, Leiter des kriminologischen Instituts der Universität Hannover in zahlreichen Vorträgen über den Zusammenhang zwischen Medienverhalten und zunehmender Gewaltbereitschaft unter Kindern und Jugendlichen informiert. Pfeiffer bezeichnet das Erscheinungsbild als "Medienverwahrlosung" (vgl. u. a. den Vortrag darüber am 31. Mai 2005 in Bad Säckingen)
Fritz, J.: Im Sog der Videospiele. München 1985
Rumpf, J.: Was Kinder brauchen. In: www.rumpfs-paed.de zuerst in: Regionaler Fachdienst. Handreichungen 1. Teil. Waldshut 1998
Süss, D.: „Der Fernsehkrimi..“. Bern 1993; zuletzt auf Grund mehrjähriger Medienwirkungsforschung an der Universität Zürich im Kulturmagazin „NEXT“ (SF 1) am 5. 12. 1999 hat Süss diese Zusammenhänge bekräftigt.

[17] Vgl. hierzu auch: ajs - informationen Nr. 1/1990, Nr. 3/2004 u.a.a.O.

[18] Wie zweckmäßig es für Eltern sein kann, sich hier auszukennen, das zeigte uns die Gruppe Laufener Jugendlicher (13 – 17-jährige), die das Internet zur Verbreitung von Kinderpornografie und anderen jugendgefährdenden Erzeugnissen nutzten, ohne dass die Eltern etwas merkten. (Südkurier v. 25.01.2000)

[19] Die deutschsprachigen Websites für Kinder, Internetprojekte im Freizeitbereich und Fachliteratur hierüber wird in einem bis zum 31.12.2000 laufenden Pro-

jekt des Deutschen Jugendinstituts untersucht. Vgl. dazu: <http://www.dji.de/www-kinderseiten/> und den Aufsatz von Christine Feil: Kinder im Internet. In: Diskurs 1/2000, S. 15 ff

[20] Vgl. u. a.: Clasen, Toni: Das Ziel heißt Medienkompetenz. In: Blätter der Wohlfahrtspflege Nr. 9+10/99, S. 211-212

Das Ziel, die Medienkompetenz von Kindern, Eltern und Erziehern zu stärken, verfolgt auch das Team „jugendschutz.net“ in Mainz, der Zentralstelle der Länder für Jugendschutz in Mediendiensten. Adresse: www.jugendschutz.net; auch die neuesten Studien über den Zusammenhang von Lernerfolgen und Computernutzung sind kritisch unter dem Gesichtspunkt der Medienkompetenz sowie des sozialen Umfeldes zu bewerten. Vgl. dazu u. a. weiter: Stefan Aufenanger in einem Interview des SWR II am 26.01.2006 und sein Buch "Medienpädagogik". Stuttgart 2005

[21] Die Träger von pädagogischen Einrichtungen einerseits und die Eltern andererseits sollten sich darüber im Klaren sein, dass es Zeit und Geld erfordert, bis sich jemand mit Computeranwendungen und dem Internet so auskennt, dass sie/er Kinder begleiten können. Wo die Betreffenden diese Zeit und das Geld hernehmen und damit auf andere Aktivitäten oder Ausgaben verzichten, bleibt weitgehend offen und bisher jedem selbst überlassen. Zur Zeit sind nur all jene „kompetent“, für die der Computer unverzichtbares Werkzeug oder ein zentrales Steckenpferd ist. Vgl. dazu auch den Erfahrungsbericht von Karin Heymann „Hoffen auf heilende Hände“ In: Pädagogik 9/00, S. 15 ff

[22] Orthmann, C.: Kommunikation von Kindern im Internet. In: Diskurs 1/2000, S. 29

[23] Spormann, U.: Medienkunst mit Kindern – kreative Wege zur Förderung von Medienkompetenz. In: Diskurs 1/2000

[24] Vgl. hierzu: Leu, H. R.: Wie Kinder mit Computern umgehen. Studie zur Entzauberung einer neuen Technologie in der Familie. München 1993

Schulz-Zander, R. und Lauterbach, R.: Kinder und Computer, Multimedia und vernetzte Welten. In: Köhnlein, W. u. a. (Hrsg.): Kinder auf dem Wege zum Verstehen der Welt. Bad Heilbrunn 1997, S. 201 - 232

[25] Auf diese gemeinsame, gleichsam „vernetzte“ Verantwortung deutet das Team „jugendschutz.net“ in Diskurs Nr. 1/2000, S. 5 Vgl. hierzu auch die Veröffentlichungen von Manfred Spitzer

<p>Auf die Veröffentlichungen „Jugend, Information, (Multi-) Media, die von mir verwendet werden, wird hier summarisch hingewiesen. Aktuell: JIM 2009 „Basisstudie zum Medienumgang der 12- bis 19-Jährigen in Deutschland“</p>

Hrsg.: Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest
<http://www.mpfs.de>
Stuttgart 2009