



Kapitel 1 Die elektronischen Medien

In Kalifornien gibt es eine Gruppe, die sich „Couch Potatoes“ nennt, also auf deutsch „Couch Kartoffeln“. Die Mitglieder dieser Gruppe halten sich für „die wahren Tele-Visionäre“. Ihr Name bezieht sich auf zwei Dinge; einmal auf den Lieblingsplatz, an dem sie vor dem Fernsehapparat Wurzeln schlagen, und zum zweiten auf ein Gemüse mit vielen Augen. Eine Anzeige, mit der die Gruppe um neue Mitglieder wirbt, liest sich so: „Schauen Sie gern exzessiv fern? Haben Sie einige der schönsten Augenblicke Ihres Lebens vor dem Fernsehapparat erlebt? Wurden Sie in den prägenden Jahren Ihres Lebens von einem ‚elektronischen Babysitter‘ aufpäppelt? Ärgern Sie sich über die Nörgler und Spaßverderber, die behaupten, Fernsehen sei unproduktiv und eine Zeitverschwendung? Möchten Sie Ihr Leben am liebsten hauptsächlich auf der Couch verbringen?“.

Auf die Frage eines Reporters, was er denn von einem Zwei-Weg-Kabelfernsehen halte, das es den Zuschauern erlaubt, mit dem Fernsehen, eigentlich dem Fernsehsender, in Kontakt zu treten, antwortete eine „Couch Kartoffel“: „Wieso soll ich fernsehen, wenn ich dabei denken und reagieren muß? Für mich ist ja gerade das Wichtigste am Fernsehen, daß man genau das *nicht* tun muß. Oder anders herum, wenn ich mit meinem Fernseher kommunizieren muß, kann ich auch genauso gut ausgehen und mich mit Freunden treffen oder ein Buch lesen oder sonstwas tun.“ (Krier 1982 a, S. 1, 14)

Die „Couch Kartoffeln“ sind Leute, die ganz bewußt die Vorstellung karikieren – indem sie sie bis zum absurden Extrem übertreiben –, das Fernsehen sei ein passives, anti-intellektuelles Medium, ein Medium, das die Menschen dazu bringt, vor dem Gerät Wurzeln zu schlagen, oder anders formuliert, nur noch dahin zu vegetieren. Diese Meinung wird von vielen Leuten geteilt, die die Gefahren des Fernsehens nur für zu ernst halten, um sich darüber lustig zu machen. Die durchschnittlich immer niedrigeren Ergebnisse, die bei den üblichen (standardisierten) Tests erreicht werden, die zunehmende Tendenz zu Gewalttätigkeiten in unserer Gesellschaft, die immer wieder deutlich werdenden Schwierigkeiten von Studenten, sich vernünftig und verständlich schriftlich auszudrücken, sind nur einige der Trends, für die man gerne die Tatsache

verantwortlich macht, daß die letzten Generationen von Kindern unzählige Stunden vor dem Fernsehen verbracht haben (und noch verbringen).

In den letzten Jahren ist nun ein neues (Bildschirm-)Medium aufgetaucht, das die Jüngeren ebenso fasziniert, wie es den Älteren Anlaß zur Besorgnis gibt: *Videospiele*. Manche Erwachsene befürchten, daß Videospiele noch schlimmer als das Fernsehen sind, nämlich im besten Fall oberflächlich und im schlimmsten Fall geistlos, daß sie abstumpfen und zu Gewalttätigkeiten anregen. Manche sehen die Popularität, die ein anderes neues Medium – *Microcomputer* – bei den Kindern und Jugendlichen genießt, als ein positives vielversprechendes Zeichen, andere dagegen befürchten, daß Computer asoziale oder gar antisoziale Tendenzen verstärken.

Meine eigene Meinung dazu ist: Die Schäden, die elektronische Medien bei Kindern anrichten können, hängen nicht eigentlich mit den Medien zusammen, sondern mit der Art und Weise, *wie* sie und *wofür* sie benutzt werden. Vieles aus den kommerziellen Fernsehshows wirkt sich wohl negativ auf die sozialen Einstellungen von Kindern aus. Die Werbespots im Fernsehen benutzen ausgefeilte Manipulationsmethoden, um bei den Zuschauern Konsumbedürfnisse zu wecken; kleine Kinder können sich solcher Methoden nicht erwehren. Und das Fernsehen *kann* natürlich auch zu einer passiven, abstumpfenden Tätigkeit werden, wenn Erwachsene den Fernsehkonsum ihrer Kinder nicht lenken und ihnen nicht beibringen, wie man kritisch fernsieht und womöglich beim Fernsehen sogar etwas lernt.

Vernünftig genutzt aber sind das Fernsehen und die neuen elektronischen Medien eine große Lern- und Entwicklungshilfe. Durch sie erwerben Kinder ganz andere geistige Fähigkeiten, als sie etwa durch Lesen und Schreiben entwickelt werden. Fernsehen eignet sich besser als das gedruckte Wort, um bestimmte Arten von Information zu übermitteln. Fernsehen eröffnet für die Gruppen von Kindern, die mit dem traditionellen Schulunterricht nicht gut zurechtkommen, – und auch für Menschen, die nicht lesen können, – neue Lernmöglichkeiten. Videospiele führen Kinder in die Welt der Microcomputer ein – zu einer Zeit, in der Computer sowohl für das Berufs- als auch das Alltagsleben immer wichtiger werden. Videospiele und Computer haben im Gegensatz zu „älteren“ Medien interaktive Qualitäten: sie bringen Kinder dazu, aktiv zu werden, Reize und Information zu schaffen anstatt sie nur zu konsumieren.

Den Gedanken, Fernsehen könne sich positiv auf das Leben der Kinder

auswirken, gibt es schon seit Jahrzehnten. Eine klassische Studie dazu entstand in den 50er Jahren in England, zu einer Zeit, als weniger als 10% der englischen Familien einen Fernsehapparat besaßen und es noch möglich war, Kinder aus Haushalten mit Fernsehgerät und solchen ohne Fernsehgerät zu vergleichen (Himmelweit u.a. 1958). Die Autoren dieser Studie empfahlen damals Eltern und Lehrern, sich intensiv um das Fernsehprogramm zu kümmern, damit sie in der Lage wären, ihre Kinder nicht nur vom Sehen schädlicher Sendungen ab-, sondern auch zum Sehen guter Sendungen anzuhalten. Sie gaben den Rat, die Fernsehprogramme zu Hause und in der Schule zu diskutieren, um einseitigen Sichtweisen entgegenzuwirken und den Einfluß der guten Sendungen zu vertiefen. Und sie empfahlen auch, den Kindern eine kritische Sehtechnik beizubringen, die diesen z.B. helfen würde, Phantasie und Realität zu unterscheiden. Eine Studie, die ein paar Jahre später in den Vereinigten Staaten durchgeführt wurde, kam im großen und ganzen zu denselben Empfehlungen (Schramm u.a. 1961¹).

Seit der Zeit, in denen diese frühen Studien entstanden sind, ist das Fernsehen sowohl in Großbritannien als auch in den Vereinigten Staaten praktisch allgegenwärtig geworden². Aber es wurde erstaunlich wenig unternommen, um es in einem positiven Sinn zu nutzen, während wir uns an allen Ecken und Enden seiner Gefahren bewußt geworden sind. Viel wurde in den letzten Jahren geschrieben über die negativen Auswirkungen des Fernsehens auf Kinder: Die Titel zweier populärer und interessanter Bücher über das Thema – *The Plug-In Drug/Die Droge im Wohnzimmer* und *Four Arguments for the Elimination of Television/Schafft das Fernsehen ab!* – spiegeln den Tenor wider³ (Winn 1977; Mander 1978). Aber wir haben nicht die Möglichkeit, das Fernsehen einfach abzuschaffen. Fernsehen, Videospiele und Computertechnologien sind da und werden da bleiben; und da sie sich immer weiter ausbreiten, ist es von um so größerer Bedeutung, daß wir herausfinden, wie wir sie am besten nutzen.

Die Botschaft des Mediums

Vor über zwanzig Jahren verkündete Marshall McLuhan die revolutionäre These: „Das Medium ist die Botschaft“ (McLuhan 1964). Damit meinte er, daß jedes Kommunikationsmedium – völlig unabhängig vom transportierten Inhalt – sein Publikum in sozialer und psychologischer Hinsicht beeinflußt und ganz bestimmte soziale Beziehungen und eine

ganz bestimmte Art des Bewußtseins und des Denkens bewirkt. Diese Effekte machten die Botschaft des Mediums aus. McLuhans bekannter Satz wird oft und gerne zitiert (wenn er auch oft nicht verstanden wird). Aber seine eigenen Arbeiten, die hauptsächlich aus literarischen Analysen und kunstvoller Intuition bestehen, enthalten mehr wilde Spekulation als wissenschaftlich fundierte Information über diese behaupteten Effekte. Darüber hinaus gab es zu McLuhans Zeiten noch nicht zwei einander eng verwandte Massenmedien, Videospiele und andere Anwendungen der Computertechnologie, deren Bedeutung gegenwärtig immer noch zunimmt. Heute blüht die Forschung über Medienwirkungen, aber wir fangen erst an, von einem wissenschaftlichen Standpunkt aus zu verstehen, wie sich die Medien, von Druckerzeugnissen und Rundfunk bis hin zu Fernsehen, Videospiele und Computern, auf unser Bewußtsein auswirken.

In diesem Buch geht es mir darum, die Botschaft dieser Medien in den Punkten detailliert darzustellen, wo sie Kinder und deren Entwicklung betreffen. (Obwohl sich das Buch auf Kinder konzentriert, beschäftigt es sich aber eigentlich damit, wie wir *alle*, Kinder *und* Erwachsene, durch die Medien sozialisiert werden. Es geht um Medien und die Entwicklung des *Menschen*, nicht nur die des Kindes.) Den größten Raum nimmt das Fernsehen ein, das Medium, vor dem die Kinder die meiste Zeit verbringen. (Dabei werde ich im allgemeinen Film als Teil des Fernsehens und nicht als eigenes Medium behandeln.) Den nächsthöchsten Stellenwert haben Computer-(Video-)spiele und andere Anwendungen der Computertechnologie. Diese Medien sind noch zu neu, als daß es dazu viel Material geben würde. Während sich meine Analyse der Auswirkungen des Fernsehens auf einen großen Berg empirischer Daten stützt, hat die Diskussion der Computertechnologie notgedrungen eher spekulativen Charakter.

Zwei andere Medien, Druckerzeugnisse und Rundfunk, wurden hauptsächlich zu Vergleichszwecken herangezogen. Print-Medien waren, historisch betrachtet, das erste Massenmedium, und sie waren eng verbunden mit dem Aufstieg der öffentlichen, organisierten Erziehung. Der Rundfunk war das zweite Massenmedium und ist zur Zeit die Nummer eins in vielen Ländern der Dritten Welt⁴. Um die durch das Fernsehen verursachten psychologischen Veränderungen zu verstehen, ist es unumgänglich, seine Wirkung mit der seiner Vorgänger zu vergleichen.

Für viele ist das gedruckte Wort noch immer das Gütesiegel der Erziehung, die Maßlatte, an der alle anderen Medien beurteilt zu werden pflegen. Wer dieser Sicht anhängt, für den stellen Fernsehen, Film und die

neueren elektronischen Medien oft eine *Bedrohung* für das gedruckte Wort dar. In Wirklichkeit jedoch bietet jedes Medium für jedes Thema eine eigene Sichtweise an (Bruner 1982). Es gibt wenig Sinn, einer Sichtweise oder einem Medium einen privilegierten Status einzuräumen, wie es die Intellektuellen und das Erziehungs-Establishment mit den Print-Medien tun. McLuhan drückt es so aus: „Wir haben Vernunft mit Schriftkundigkeit und Rationalismus mit einer einzelnen Technik wechselt.“ (McLuhan 1970, S. 25)

Obwohl ich selber hauptsächlich mit Print-Medien erzogen und sozialisiert worden bin, strebe ich in diesem Buch eine ausgewogene Darstellung der verschiedenen Medien an, in der die unterschiedlichen Stärken und Schwächen eines jeden als ein Kommunikations- und Lernmittel herausgearbeitet werden. Jedes Medium kann zur menschlichen Entwicklung beitragen. Die Stärke des einen Mediums ist die Schwäche des anderen; d.h. die Medien verhalten sich zueinander komplementär und nicht gegensätzlich. Eine ausgewogene Entwicklung verlangt eine ausgewogene ‚Diät‘, die sich aus verschiedenen Medien zusammensetzt. Wenn sie mit einer Vielzahl von Medien aufwachsen, werden Kinder vielleicht nicht so lese-spezialisiert aus ihrer Erziehung hervorgehen, wie das früher der Fall war. Aber dafür werden sie eine Unzahl anderer Dinge können, wie es zu einer Zeit unmöglich gewesen wäre, in der das gedruckte Wort das dominierende Massenmedium war.

Immer wenn ein neues Medium sich etabliert, suchen sich seine Vorgänger neue Funktionen oder spezialisieren sich auf das, was sie am besten können (Himmelweit u.a. 1958). Als das Fernsehen aufkam, spezialisierte sich der Rundfunk auf das Senden von Musik. Lesen wird nun eher mit Bildung in Verbindung gebracht, nicht zuletzt weil das Lesen von literarischen Romanen zum Vergnügen zu einem gewissen Grad durch das Ansehen von Kinofilmen abgelöst worden ist. Es wird Zeit, daß wir uns ernsthaft fragen, ob dem gedruckten Wort in unserem Erziehungssystem nicht Aufgaben zudedacht werden, die andere Medien weitaus besser erfüllen könnten.

Ich möchte nicht den Eindruck erwecken, eine Superoptimistin zu sein, was unsere Massenmedien anbetrifft⁵. Jedes Medium hat seine Licht- und Schattenseiten. Zum Beispiel sehen einige Kinder viel zu viel fern, ihnen würde eine Einschränkung ihres Fernsehkonsums helfen: In einem Experiment wurde die übliche Fernsehzeit Sechsjähriger gekürzt. Daraufhin veränderte sich ihr intellektueller Stil, der ursprünglich eher impulsiv war, in eine mehr reflektive Richtung und die nonverbalen IQ-Werte stiegen an (Gadberry & Schneider 1978). Genauso wichtig ist, aus einer

ganzen Reihe von Gründen, die Kinder von gewalttätigen Programmen fernzuhalten (National Institute of Mental Health 1982). In einer modernen Gesellschaft ist die „literacy“ – die Fähigkeit, lesen zu können – geradezu lebensnotwendig; und den neuen Medien soll Einhalt geboten werden, wenn sie den Platz bei unseren Kindern einzunehmen beginnen, der dem Lesen und Schreiben zusteht. Man kann nicht lernen, ohne einen aktiven Part einzunehmen und ohne sich geistig anzustrengen; deshalb muß die Passivität, der das Fernsehen Vorschub leistet, überwunden werden, wenn Fernsehen *ein* Lern-Mittel werden soll.

Aber von solchen defensiven Maßnahmen, so wichtig sie auch sind, hat man schon tausendfach gehört. Notwendiger sind positive Ideen, die dazu beitragen können, daß das Fernsehen und die neueren elektronischen Medien zu konstruktiven Kräften im Leben unserer Kinder werden. In diesem Buch betone ich mehr die Möglichkeiten, die Potentiale, die in den einzelnen Medien stecken, als die Art und Weise ihrer Nutzung. Ich leite daraus die positive Rolle ab, die sie in einer grundsätzlich *multimedialen* Welt einnehmen können. Fast immer habe ich zu vermeiden gesucht, Verbesserungen der Medien selbst vorzuschlagen, um die Probleme von Kindern und Medien zu lösen. Zwar finden sich eine Reihe derartiger Vorschläge in diesem Buch, aber den Schwerpunkt lege ich darauf, positive Beispiele und Wirkungen und den konstruktiven Gebrauch jedes Mediums, allein und in Verbindung mit anderen, hervorzuheben. Im Moment erscheint mir dies als ein pragmatischer Ansatz, denn die Medien selbst kann der einzelne in der Regel nicht ändern, und Eltern und Lehrer müssen mit der gegebenen Medienwelt, die die Kinder umgibt, so gut zurechtkommen, wie sie können. Allerdings hoffe ich, daß ich zu einer Verbreitung dieser positiven Techniken und Beispiele beitrage, wenn ich die Aufmerksamkeit auf die positiven Aspekte und Anwendungsmöglichkeiten der einzelnen Medien, so wie sie jetzt existieren, lenke.

Richtig genutzt kann uns ausnahmslos jedes Medium Möglichkeiten bieten, zu lernen und uns weiter zu entwickeln. Die Aufgabe, die sich jetzt stellt, ist, für jedes Medium eine Nische zu finden, damit sie alle zu einem kreativen System multimedialer Erziehung beitragen können.