

**Autor:** Manfred Spitzer.

**Titel:** Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. (Auszug).

**Quelle:** Manfred Spitzer: Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft. Stuttgart 2005. S. 6-9.

**Verlag:** Ernst Klett Verlag.

Die Veröffentlichung erfolgt mit freundlicher Genehmigung des Verlags.

---

*Manfred Spitzer*

# **Vorsicht Bildschirm! Elektronische Medien, Gehirnentwicklung, Gesundheit und Gesellschaft**

## **Kinder am Bildschirm**

[...] Bei Kindern ist das Sitzen vor dem Bildschirm mittlerweile die wichtigste Ursache für Übergewicht, mit all den damit verbundenen ungünstigen körperlichen und seelischen Folgen (Kapitel 2). Wenn wir die Entwicklung so weiter laufen lassen wie bisher, dann verursachen Bildschirme im Jahr 2020 hierzulande jährlich etwa 40.000 zusätzliche und vermeidbare Tote aufgrund von Herzinfarkten, Zuckerkrankheit und Schlaganfällen sowie Lungenkrebs. Diese Zahlen sind vorsichtig geschätzt, stellen also eher die untere Grenze dessen dar, womit man rechnen muss. Es kann deutlich schlimmer kommen.

Die leichte Verformbarkeit von Kindern betrifft Körper und Geist. Weil sich frühe Einflüsse auf ein Menschenleben über fast dessen gesamte Dauer auswirken, haben jegliche formende Erfahrungen umso größere Auswirkungen, je früher sie im Leben eines Menschen erfolgen. Wir sehen dies gleich im nächsten Kapitel: Wer als Kind dick ist, hat gute Chancen, als Erwachsener ebenfalls dick zu sein. Ist ein Lebensweg erst einmal eingeschlagen, so ist er im Erwachsenenalter nur noch schwer zu korrigieren. Man spricht heute zuweilen davon, dass auch das Fettgewebe eine Art Gedächtnis hat.

Die Auswirkungen von Bildschirm-Medien betreffen daher in erster Linie Kinder und Jugendliche. Hier sind die Effekte mit Abstand am stärksten, weil sie sich schon rein körperlich am längsten auswirken. Richtig wichtig wird die besondere Betrachtung von Kindern jedoch vor allem dann, wenn es um *Geist und Gehirn* geht. Hier kommen Entwicklungs-, Reifungs- und Lernprozesse, die bis zum Ende des zweiten Lebensjahrzehnts ineinander greifen, hinzu.

Vor diesem Hintergrund gibt die folgende Tatsache zu denken: In den USA verbringen Zweijährige im Durchschnitt bereits zwei Stunden täglich vor dem Bildschirm. Sie werden also bereits sehr früh sehr heftig an das Medium Bildschirm gewöhnt. Gerade bei Säuglingen und Kleinkindern ist jedoch der Ersatz von wirklicher Wahrnehmung durch den Bildschirm besonders problematisch. Die vom Bildschirm vermittelten Wahrnehmungserlebnisse sind von der normalen Wahrnehmung verschieden, und es ist dieser Unterschied in der Form der Wahrnehmungserlebnisse, der sich auf die Formung des kindlichen Geistes ungünstig auswirkt. Bildschirme können noch so bunt sein, das Bild ist flach und der Inhalt verglichen mit der Wirklichkeit arm, riecht nicht, schmeckt nicht und lässt sich nicht anfassen. Wenn kleine Kinder einen wesentlichen Teil ihrer Zeit vor dem Bildschirm verbringen, dann muss dies ungünstige Auswirkungen auf deren Entwicklung haben, wie in den Kapiteln 3 und 4 ausführlich diskutiert und mit Daten belegt wird.

## **Schulkinder und Bildschirm-Medien**

Mit dem Fernsehen ist es wie mit Beton: Es kommt darauf an, was man draus macht. Man kann sich auf Tier- oder Kulturfilme beschränken und vor allem dafür sorgen, dass Kinder und Jugendliche mit dem Medium Fernsehen nur „wertvolle“ Inhalte zur Kenntnis nehmen. Die Realität sieht jedoch anders aus. Wie sie genau aussieht, wird in Kapitel 5 anhand der wenigen guten Daten, die es für Deutschland gibt, diskutiert.

Fernsehen im Vorschul- und Schulalter wirkt sich nachteilig auf die Entwicklung der Fähigkeit des Lesens aus. Was man hierüber weiß und was man tun könnte, ist ebenfalls Gegenstand von Kapitel 5. Wieder kann man ausrechnen, dass wir im Jahr 2020 hierzulande aufgrund der Nutzung von Bildschirm-Medien jährlich mehrere zehntausend zusätzliche Fälle von Schulproblemen in Form von Aufmerksamkeits- und Lesestörungen

haben werden, vorsichtig geschätzt, wenn wir nichts tun und die Dinge einfach so laufen lassen wie bisher.

Nicht erst seit den Ereignissen von Erfurt im April 2002 ist den Menschen bewusst, dass die Gewaltbereitschaft unter den Jugendlichen zunimmt. Bereits die in den USA während der Jahre davor aufgetretenen spektakulären Ausbrüche von Gewalt in Schulen machten deutlich, dass Gewalt im Leben der Schüler eine zunehmende Rolle spielt. Bei einer im Jahr 1993 in den USA durchgeführten Umfrage sagten 35% aller amerikanischen Schüler im 12. Schuljahr, sie würden nicht alt, denn sie glauben, vorher erschossen zu werden.

Weil die Bedeutung von Spielkonsolen und des Mediums Computer zunimmt und die Effekte dieser Spiele einerseits noch weniger untersucht sind, andererseits jedoch über die des Fernsehens nach den vorliegenden Daten hinauszugehen scheinen, werden in Kapitel 6 vor allem die Folgen der im Fernsehen dargestellten Gewalt besprochen (Abb. 1.4). Wären Bildschirme nie erfunden worden, dann gäbe es allein in den USA jährlich etwa 10.000 Morde und 70.000 Vergewaltigungen weniger sowie 700.000 weniger Gewaltdelikte gegen Personen, wie schon Anfang der 90er Jahre der Epidemiologe Brandon Centerwall (1992, 1993) berechnet hat.

Überträgt man diese Zahlen auf Deutschland, so kann man wiederum davon ausgehen, dass wir mit den üblichen etwa zehn Jahren Verzögerung amerikanische Verhältnisse bekommen, und berücksichtigt man zweitens die Tatsache, dass die Auswirkungen des Medienkonsums mit einer Verspätung von 10 bis 15 Jahren manifest werden, so ergibt sich folgendes Bild: Wenn wir die Entwicklung so weiter laufen lassen wie bisher, dann verursachen Bildschirme im Jahr 2020 hierzulande jährlich zusätzlich einige hundert Morde, einige tausend Vergewaltigungen und zehntausende von Gewaltdelikten gegen Personen. Ändern sich die politischen Verhältnisse und damit auch die kulturellen Gepflogenheiten zusätzlich (z.B. durch die Auswirkungen von Globalisierung und Migration), dann kann es auch deutlich schlimmer kommen.

Die erstaunlich rasche Verbreitung von Spielkonsolen und Computerspielen und die Folgen für die Spielenden sind Thema von Kapitel 7. Berichte über positive Auswirkungen halten einer kritischen Bewertung nicht stand. Man muss vielmehr davon ausgehen, dass in Computerspielen die Gewalt noch aktiver eingeübt wird als beim passiven Fernsehkonsum.

Es lohnt sich also, einmal darüber nachzudenken, was es bedeutet, dass Bildschirme unsere Wahrnehmungswelt verändert haben. Das Sehen stellt die mit Abstand wichtigste Modalität der Wahrnehmung dar. Bildschirme versorgen uns zunehmend mit visuellem Input, ersetzen also die wirkliche Welt als Wahrnehmungsgegenstand. Dies hat Konsequenzen – so die einfache These dieses Buches.

Diese Konsequenzen beziehen sich erstens auf die formalen Aspekte des Wahrgenommenen (ein Auto auf einem Bildschirm ist etwas anderes als ein wirkliches Auto), zweitens auf die über Bildschirm-Medien verbreiteten Inhalte (in Deutschland nach dem oben angeführten Spot des SWR beispielsweise 536 Morde pro Woche) und drittens auf die Veränderung unserer alltäglichen Lebensgewohnheiten (wir verbringen zehnmal mehr Zeit vor dem Bildschirm als mit körperlicher Bewegung an der frischen Luft). Man muss sich also fragen, warum wir – und vor allem, warum Kinder und Jugendliche – so sehr an den Bildschirmen kleben und was man tun kann, um die drohenden ungünstigen Entwicklungen zu verhindern (Kapitel 8).

*Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Photokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Rechteinhabers reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme weiterverarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.*